PEŁNE WERSJE GIER

5CD

Mousepad w prezencie!

JEST TEŻ W WERSJI DVD

CONFLICT VIETNAM
THE GREAT ESCAPE

NUMER SPECJALNY 03/2005 (120) CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916

gadżet 2006

50 megagadżetów

wygraj 100 atrakcyjnych nagród

Zobacz i wygraj!
50 gadżetów
100 nagród

RECENZJA

PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

RECENZJE

- Civilization IV
- Serious Sam 2
- The Movies
- Star Wars: Battlefront II
- The Suffering 2
- Call of Duty 2
- Myst V
- Pro Evolution Soccer 5

TEMAT NUMERU

Heroes of Might & Magic V

Zmartwychwstanie najlepszej strategii turowej wszechczasów

INDEX: 379166
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

AGE of EMPIRES III
Najsłynniejsza strategia RTS powraca!
Więcej szczegółów na następnej stronie.

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

AGE of EMPIRES III
© & ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, DirectX, Ensemble Studios, the Microsoft Game Studios logo, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
Zapisz swoje imię na kartach historii
Nowa część
najsłynniejszej strategii RTS
już w sprzedaży!
www.ageofempires3.com
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT

Uczyń to krwią podbitych narodów!
PC CD-ROM
AGE OF EMPIRES III
3CD
12+
PL
Polska edycja Age of Empires III:
• 3 CD z grą Age of Empires III
• Pełna polska wersja językowa
• Obszerna instrukcja do gry w języku polskim
• Rozbudowana karta pomocy podręcznej
• Dożywotnia gwarancja na płyty z grą
• Bonus w postaci 40 wPLN na zakup gier w sklepie Gram.pl
Dodatkowo tylko w polskiej wersji
unikalne dodatki z edycji kolekcjonerskiej:
• Płyta audio ze ścieżką dźwiękową gry
• Wspaniały, drukowany poradnik do gry
3CD
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129 90
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze
na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Styczniowy numer CDA ukaże się pod koniec grudnia tego ro

120/13 XIII

Ten enigmatyczny tytuł to nic innego, jak dwie ważne liczby w historii pisma. Pierwsza z nich to okrągła liczba wydanych dotąd numerów CDA. 120... to brzmi dumnie. A tak niedawno z radością informowaliśmy, że „setka na liczniku". Jak widać – nie zwalniamy, a nawet coraz bardziej przyspieszamy. Już za kilka miesięcy stuknie nam okrągłe 10 lat...

Ale nie wybiegajmy w przyszłość. Mamy kolejny – czwarty już – specjalny, trzynastkowo-świąteczny numer CDA. Jako że to okres Świąt i ogólnej międzyludzkiej życzliwości, nie będziemy się tu babrać w branżowych brudach, zagrywkach i gierkach – skoncentrujemy się na samych grach. A jest na czym, bo mamy w tym numerze imponujący zestaw zrecenzowanych tytułów. Może ich liczba (13) nie powala – ale jakość, nie ilość się liczy. **Trzynaście gier w trzynastym numerze to zresztą zabieg świadomy.** Dzięki temu mogliśmy dobrać dla Was naprawdę imponujący zestaw – są tam gry albo bardzo dobre, albo choć o bardzo głośnych tytułach. (Są naturalnie i gry spełniające oba kryteria.) A najsłabsze z nich i tak mają oceny w granicach... 7/7+. Nieźle, prawda? (Jakby komuś było mało, zwracamy uwagę, że kolejny, styczniowy numer CDA ukaże się już za jakieś trzy tygodnie, **pod koniec grudnia**, więc będzie można szybko zaspokoić gierkowy głód.)

Skoro już o grach mowa, nie unikniemy tematu pełnych wersji. Aż głupio po raz kolejny pisać o „przekleństwie numeru XIII", czyli o dziwnym fakcie, że **nie było chyba dotąd wydania XIII, w którym udałoby się nam dać najlepszą z gier, jakie do niego planowaliśmy.** Ten nie jest wyjątkiem. Ale co poradzę, że historia się powtarza z nuż... nurz... że historia lubi się powtarzać. Pocieszam, że jak dotąd **każdą z owych „spadniętych" gierek udało się nam w końcu w CDA opublikować** – zatem ten tytuł też pewnie szybko ujrzycie. (Zresztą i to, co teraz oferujemy, prezentuje niezły poziom.) Zastanowiliśmy się, czemu zawsze się tak pechowo dzieje przy okazji numeru XIII. I do czego doszliśmy? To proste: do XIII staramy się „wyrwać" gry jak najlepsze, które znajdują się wręcz na granicy naszych możliwości (albo i poza nimi – bo a nuż się uda...). Zawieszamy sobie poprzeczkę bardzo, bardzo wysoko – a wtedy po prostu sporo łatwiej o niepowodzenie. Tak to jest, jak się idzie na całość. Ale uważamy, że (bardzo dobra) gra warta jest ryzyka. Kiedyś się uda!

Cóż jeszcze? *„CD-Action choć nie święty, też rozdaje wam prezenty".* Zaiste: a to **piąty CD** (żeby nie było, że tylko DVD-kowcy mają więcej – to jednak nie na stałe, raczej od czasu do czasu). A to **mousepad z logo CDA** (kto powiedział, że zawsze musi być etui na CD, hę?), gadżet z gatunku tych „każdemu się przyda". A jest jeszcze **możliwość wygrania kilkudziesięciu rozmaitych naprawdę wypasionych gadżetów** (w Gadżecie 2006) i **dodatkowe 8 stron**. Kto Wam dziś da więcej za taką cenę?

Na koniec troszkę wyjaśnień: doroczną ankietę, podsumowania roku itd. zamieścimy w kolejnych numerach CDA – jednak jakoś głupio robić podsumowanie roku na początku grudnia. Bez obaw jednak, to Was nie minie.

A na razie zachęcam do lektury tego numeru CDA. Naprawdę jest co czytać!

No i Wesołych Świąt!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

GRA WYDANIA SPECJALNEGO XIII/2005 CD-ACTION

Wskaż grę miesiąca i wygraj bezprzewodowe słuchawki A4Tech

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 13 B. 18 C. 26

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu:
CA.GW.X.##
gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
– oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Miesiąca
i wyślij pod numer 7164!
Na zgłoszenia czekamy do 28.12.2005

Grą numeru 11/05 została: F.E.A.R.

Nagrodę – 6-miesięczną prenumeratę CD-Action w wersji DVD – otrzymuje Maciek Petryszyn z Gdyni

Spis gier

01 King Kong
02 Pro Evolution Soccer 5
03 Call of Duty 2
04 Civilization IV
05 WH40K: DoW – Winter Assault
06 Myst V
07 Serious Sam 2
08 Movies, The
09 Star Wars: Battlefront II
10 Suffering 2, The
11 F.E.A.R. PL
12 BiA: Earned in Blood PL
13 FIFA 06 PL

CD-ACTION www.cdaction.com.pl

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

NAKŁAD KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

pakiet non-stop!
przyjemność swobodnego surfowania tylko za 69 zł (84,18 zł z VAT)

Pakiet non-stop to pełna swoboda surfowania poprzez linię telefoniczną – w tym również linię cyfrową ISDN tp.

24 godziny na dobę 7 dni w tygodniu, kiedy tylko masz ochotę, korzystasz z Internetu. Nie musisz już patrzeć na zegarek, kiedy jesteś na czacie lub czytasz ciekawe artykuły.

Zamów pakiet non-stop na 12 miesięcy i skorzystaj z promocyjnej ceny – tylko 69 zł (84,18 zł z VAT) miesięcznie przez cały rok.

Szczegóły oferty w Cenniku i Regulaminie promocji.

pakiety internetowe tp

9393 www.tp.pl

bliżej

tp

HoMM V – temat numeru – s. 046
Czyli o tym, jak wasz szpieg z krainy Deszczowców nie tylko napisał wszystko, co o tej grze do tej pory wiadomo... ale nawet w nią POGRAŁ. Fakt, że w dość wczesną wersję, ale jednak.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop 014

Zapowiedzi
Bad Day L.A. 020
WoW: The Burning Crusade..... 022
Prey 024
Demonik 026
Sensible Soccer 028
Paradise 032
Rush for Berlin 038
TimeShift 042
Driver: Parallel Lines 044

Temat numeru
Heroes of Might & Magic V 046

Recenzje
Peter Jackson's King Kong 062
Pro Evolution Soccer 5.............. 066
Call of Duty 2........................... 068
Civilization IV 074
WH40K: DoW
– Winter Assault 078
Myst V 080
Serious Sam 2 084
Movies, The 088
Star Wars: Battlefront II 092
Suffering 2, The 096
FEAR PL.................................... 100
BiA: Earned in Blood PL............ 100
FIFA 06 PL................................ 102

Nie tylko gramy
Nie daj się nabrać 136

Jazda dowlna
Cyberczki 132
„Kfiatki" 114
Potworne potwory 131
To miał być hit 134
Xbox 360 112

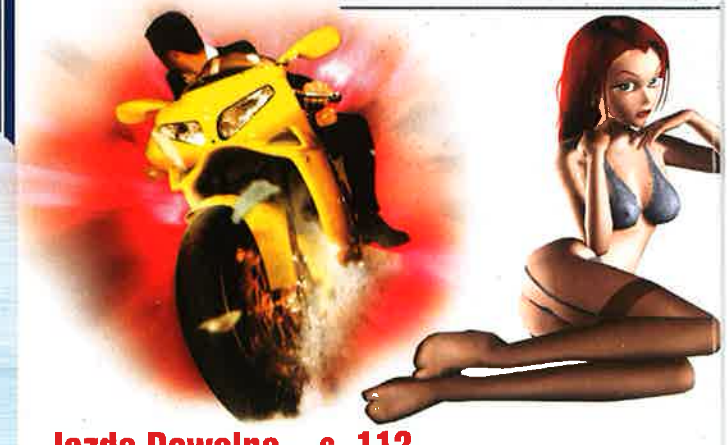
Hardware
Altec Lansing GT-5051R............ 143
ATI Radeon X1800XL
(Gigabyte vs. HIS)..................... 144
GFlex Wireless PC Lock............ 145
Laptop Tool Box 146
Logitech G15 148
Manta Prince 2 i Korr
HYD-9907DX 147
Newsy 140
Saitek P990 Dual Analog........... 148
Zling Karla i SlimP3 iMedia........ 142

INNE
Action Redaction 150
Gadżet 2006 115
Gamewalker 054
Kaszanka: Doom The Movie...... 104
Na Luzie 108
Tipsy 154

INDEKS GIER
Bad Day L.A. 020
BiA: Earned in Blood PL............ 100
Call of Duty 2........................... 068
Civilization IV 074
Demonik 026
Driver: Parallel Lines 044
FEAR PL.................................... 100
FIFA 06 PL................................ 102
Heroes of Might & Magic V 046
Peter Jackson's King Kong 062
Movies, The 088
Myst V 080
Paradise 032
Prey 024
Pro Evolution Soccer 5.............. 066
Rush for Berlin 038
Sensible Soccer 028
Serious Sam 2 084
Star Wars: Battlefront II 092
Suffering 2, The 096
TimeShift 042
WH40K: DoW
– Winter Assault 078
WoW: The Burning Crusade..... 022

HITY NUMERU

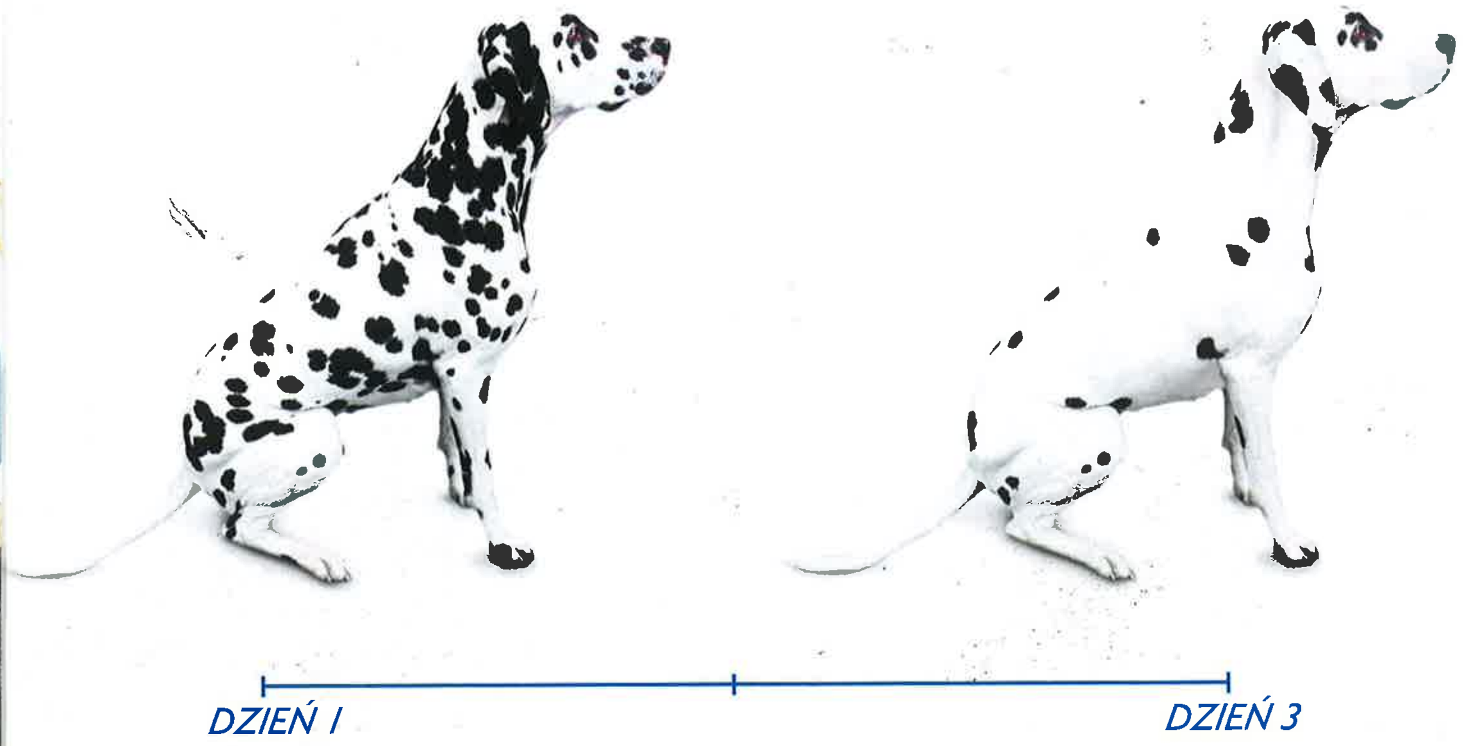
Recenzje – s. 062
Polecamy cały dział, jak leci – naprawdę trudno tu wyróżnić jakiś tytuł. Tak mocnego zestawu nie było w CDA co najmniej od poprzedniego numeru XIII... a może i dawniej. Czytać, jak leci! Nie pożałujecie!



Jazda Dowolna – s. 112
I znów muszę polecić cały dział, w którym poszaleliśmy bardziej niż zwykle, poruszając tematy od B jak Byki popełniane w CDA (i nie tylko) po X jak nowy Xbox. A pomiędzy nimi i o cyberczikach, i strasznych potworach, i grach, które miały być hitami, ale nie były...

Gadżet 2006 – s. 115
Ponad 50 fajnych rzeczy, które chciałbyś widzieć pod choinką. I tu uwaga: większość z nich możesz tu wygrać! Nie wierzysz? Sprawdź!

NOWOŚĆ!



Widoczna poprawa wyglądu skóry w 3 dni.
Skuteczność potwierdzona klinicznie.

Nowy Clearasil - Krem „3 dni”
Kuracja przeciwtrądzikowa.

Zacznij już dziś, a po 3 dniach wszystko będzie wyglądać znacznie lepiej.
Zwłaszcza Twoja skóra.

Clearasil
i robisz wrażenie

PRZYPOMINAMY, ŻE ŻÓŁTE OBRAMOWANIE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER
Conflict Vietnam DVD CD
Gangsters 2 DVD
The Great Escape DVD CD

DEMA
BS Hacker Replay – Unlimited DVD CD
Diplomacy DVD
Land of the Dead
– Road to Fiddler's Green DVD
Myst V DVD
Need for Speed: Most Wanted DVD
NHL 06 DVD
Pilot Down: Behind Enemy Lines DVD
Runic One DVD CD
The Suffering: Ties That Bind DVD
Warhammer 40,000: Dawn of War
– Winter Assault DVD
X-Men Legends II
the Apocalypse DVD

GRY FREEWARE DVD CD
Blobby Volley
Dynamite

OP. FLASHPOINT DODATKI DVD CD
Czerwony Odwet
ECP 1.085
Operation V2
Operation Wolf
Red Hammer

BONUSY DVD CD
Action Mag
Bonus 1 i 2
DVD Bonus DVD
Emu Kouncik
Esensja
FFWD Magazine
FPP MegaZin
Kalendarz 2006
Konflikty Zbrojne
Okładki do gier z nr 12 i 13
Oldsql
RTS Area
Strefa WWW
Speed Corner
Tawerna RPG

PATCHE DVD
AoE III 1.01
Battle for Middle-earth II, The
Black & White 2 1.1
Blitzkrieg II 1.21
Earth 2160 PL 1.35
Fahrenheit 1.1
FM 2006 6.01
Psychonauts 1.04
Silent Storm PL 1.2
Space Hack PL 1.3
Starship Troopers Euro patch

TRAILERY DVD
Batalion Wars
Battle of Britain 2
Civilization IV
Chronicles of Narnia
Condemned DVD CD
Curious George
Dark Age of Camelot
Drive'n'Kill
Dungeon Wars
Gears of War
Godfather, The
Half-Life 2: Aftermath
Last Half of Darkness
Metal Combat
Movies, The
Prince of Persia: Two Thrones
Space Rangers
SW: Battlefront II
Stoked Rider
Tomb Raider Legend
WoW – fanmovie

UŻYTKI DVD
Adaptec ASPI DVD CD
ASUS Smartdoctor
Game F***er 1.1
Nvidia sterowniki
Opera 8.50 PL

DVD CD

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: TAKTYCZNY SHOOTER
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 1,1 GB NA HDD
- OCENA: 7+
- ŚREDNIA OCENA W NECIE: 61%
- AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH

Fragmenty recenzji:

W Conflict: Vietnam wszystko jest proste. Żołnierze NVA to ci źli, a w nagrzanej słońcem, napalmem i desperacją dżungli możesz liczyć tylko na chłopaków z własnego oddziału. Tutaj nie ma rozterek – przeładuj, wyceluj, strzelaj. Inaczej zginiesz, a razem z tobą twoi kumple.

Historia, oplatająca ułożone w liniowym porządku misje dostępne w Conflict: Vietnam, rozpoczyna się tuż przed ofensywą Tet i zawiera m.in. obronę bazy przed zmasowanym atakiem przeważających sił armii Wietnamu, jak i walkę o przeżycie czteroosobowego oddziału odciętego od sił sprzymierzonych za liniami wroga.

W Conflict: Vietnam przez cały czas towarzyszy ci kilku kompanów. Tutaj jednak – choć nie wykazują oni żadnej inicjatywy – możesz na nich liczyć, co więcej, także wydawać im rozkazy.

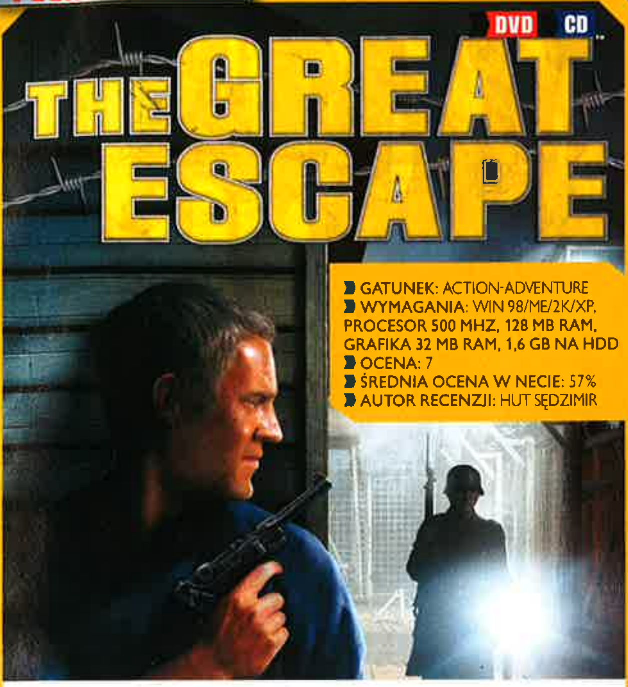
Cała seria Conflict ma konsolowy rodowód, co ma wpływ zarówno na oprawę graficzną (negatywny), jak i charakter zabawy (pozytywny, przynajmniej dla mnie). Akcja w tych grach toczy się szybko, płynnie, dynamicznie, bez większych przestojów – i tak samo jest w Conflict: Vietnam.

Conflict: Vietnam jest taktycznym shooterem bez dużych ambicji – ale to dlatego właśnie frajda z gry jest naprawdę spora. Trochę brakuje na PC takich nieskomplikowanych taktycznych shooterów, a seria Conflict, z podtytułem Vietnam na czele, wypełnia tę lukę.

PODCZAS INSTALACJI GRY NA DYSKU C (NIEZALEŻNIE OD TEGO, NA KTÓREJ PARTYCJI JĄ INSTALUJESZ) MUSI BYĆ PONAD 3 GB WOLNEGO MIEJSCA – ALBO GRA NIE BĘDZIE SIĘ CHCIAŁA ZAINSTALOWAĆ (PO PROSTU ROZPAKOWUJE W „TEMPIE" SPORO RZECZY).

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, umożliwiająca zabawę, ale najczęściej nie wyczerpująca wszystkich możliwości oferowanych przez grę.

PEŁNA WERSJA



- GATUNEK: ACTION-ADVENTURE
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 500 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 1,6 GB NA HDD
- OCENA: 7
- ŚREDNIA OCENA W NECIE: 57%
- AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR

Fragmenty recenzji:

Co ma żołnierz w koszarach? Żołnierz ma w koszarach utrzymywać czystość. A co ma oficer w obozie jenieckim? Oficer w obozie jenieckim ma obowiązek uciekać. Dlatego nie próżnujemy – po zbiórce, porannej gimnastyce, śniadaniu zaczynamy kombinować, jak tu zwiać z tych psich baraków postawionych dla nas przez Fryca. Dla oficera obowiązek to rozkaz. I na odwrót.

Great Escape (...) to gra (...) na motywach starego i klasycznego filmu „Wielka ucieczka" (tytuł oryginalny to właśnie „Great Escape"). A to dodaje jej zaskakująco sporo uroku i pozwala przymknąć oko na część błędów. Bohaterami filmu „Wielka ucieczka" jest kilku alianckich oficerów przetrzymywanych przez Niemców w jenieckim obozie Stalag Luft III z zaostrzonym rygorem.

W komputerowej wersji Great Escape mamy misje przedstawiające wcześniejsze nieudane ucieczki bohaterów, wątek główny akcji (historyczne Great Escape) i kilka późniejszych epizodów rozgrywanych wciąż na ziemiach zajętych przez nieprzyjaciela. Gra zyskała dzięki temu na długości (18 misji), gracze otrzymali możliwość wcielenia się w kilku różnych, a całość ze zwykłej licencjonowanej gry zamieniła się w twórczą wariację na temat klasycznego hollywoodzkiego obrazu. (...) Duża liczba lokacji, w których toczą się kolejne misje, oraz – przynajmniej w ich opisie – zróżnicowanie zadań stawianych przed graczem, powinny gwarantować ciekawą, z etapu na etap inną grę. (...)

W GE grałem z dziennikarskiego obowiązku, ale też nie bez sporej przyjemności, a po dedykacji w napisach końcowych dla tych, którzy zginęli w II wojnie światowej, nawet się wzruszyłem. (...) Mimo wszystkich niedociągnięć, są w GE momenty rozgrywane na krawędzi fotela z przygryzioną wargą. Szkoda, że poza nimi jest też sporo chwil zwykłych lub nawet wprost denerwujących – to z tego powodu Wielka Ucieczka to gra tylko porządna.

PSTRYKAJ. DRUKUJ. BAW SIĘ.

Foto lab zawsze pod ręką!

Przenośne drukarki serii CP uwiecznią Wasze szczęście drukując bezpośrednio z aparatu cyfrowego, kamery video, czy telefonu komórkowego. I to bez komputera!

O drukarki CP pytaj w najlepszych sklepach foto-video lub wypróbuj je sam na pokazach sprzętu Canon.
www.canon.pl

you can
Canon

DRUKUJ GDZIEKOLWIEK JESTEŚ

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Serial do Kelly Pro Surfer

...nie działa! A wcale nie – działa. Problem w tym, że ciężko się rozeznać, czy w owym serialu występuje litera O czy cyfra zero. Zatem – pierwsze z „0" w serialu to litera O jak Olga. Drugie z „0" to ZERO. I gwarantuję, że to będzie działać.

Gangsters 2: Vendetta

PEŁNA WERSJA

Druga część RTS-a, w której wcielasz się w gangstera. Musisz stworzyć własną organizację przestępczą i pokazać konkurencji, kto tu jest 'capo di tutti capi'. Sama gra nawet tak bardzo nie capi, choć niemłoda... Ale uwaga. A właściwie DWIE uwagi.

UWAGA 1!
Dobre wieści dla posiadaczy starszych kart graficznych (od GF3 w dół, aż po Rivę TNT 2). Gra bez problemu pójdzie na waszych kartach.

UWAGA 2!
Złe wieści dla posiadaczy kart graficznych od GF4 w górę (nie licząc GF4 MX). Niestety gra prawdopodobnie NIE pójdzie na waszym sprzęcie, chyba że nieważsko pokombinujecie ze sterownikami (a i wtedy gwarancji nie dajemy, że to pomoże). Niestety nie istnieje żaden patch, który to naprawia. :(Popatrzcie na to tak: gra jest jako bonus, a niech choć raz posiadacze starych kart mają radochę, że im coś działa – a wam nie. Zwykle bywało na odwrót...

PS A jednak działa na niektórych konfiguracjach z nowymi kartami (np. GF 6600 GT) – ale czemu na niektórych takich zestawach działa, a na innych nie... tego nie wiemy.

DVD
- GATUNEK: RTS
- PREMIERA: 2001
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM

Need for Speed: Most Wanted

DVD
- WIN 2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 864 MB NA HDD

W dosłownie ostatniej chwili udało się nam schwytać demo jednej z najbardziej poszukiwanych gier tego roku – Need for Speed: Most Wanted! W nim 2 tory i Mustang GT lub Cayman S w dwóch wersjach każdy, oraz 3 różne Challenge (Pursuit Length, Tollbooth i Roadblock Dodge) w Golfie, Lexusie i... Viperze!

Richard Burns Rally – spolszczenie

UWAGA!
Wszelkie bezmyślne modyfikacje rejestru mogą spowodować uszkodzenie systemu!

Jeżeli chcesz mieć tę grę po polsku, jedyne, co musisz zrobić, to:
1. Nacisnąć Start
2. Wybrać z menu Uruchom (kliknij) i wpisać: Regedit.
3. Potem w rejestrze wyszukać wpis HKEY_LOCAL_MACHINE, potem SOFTWARE, potem SCI Games, następnie Richard Burns Rally, a na końcu Language – klikasz z prawej strony i modyfikujesz plik. Tam, gdzie jest napisane English, należy wpisać Polish i nacisnąć OK – i to wszystko.

Teraz możesz cieszyć się grą po polsku.

BS Hacker Replay – Unlimited

DVD CD
- WIN 2K/XP, PROCESOR 300 MHZ, 64 MB RAM, 35 MB NA HDD

Wersja demonstracyjna sequela najbezpieczniejszego samouczka hakera świata – BS Hackera. Nie dajcie się zwieść niepozornej grafice złożonej głównie z tekstu – rosyjskie exoSyphen Studios naprawdę zna się na rzeczy! Do dema dołączony jest także tematyczny wygaszacz ekranu.

Land of the Dead – Road to Fiddler's Green

DVD
- WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB RAM, 199 MB NA HDD

First person shooter na podstawie horroru George'a A. Romero – to po prostu nie mogło się udać. W demie dowiadujemy się, że droga do Fiddler's Green wiedzie przez zazombiony budynek opery. Reszta – jak mówią – jest milczeniem, przerywanym jedynie odgłosami palby z broni najrozmaitszych gabarytów i kalibrów oraz agonalnymi charkotami...

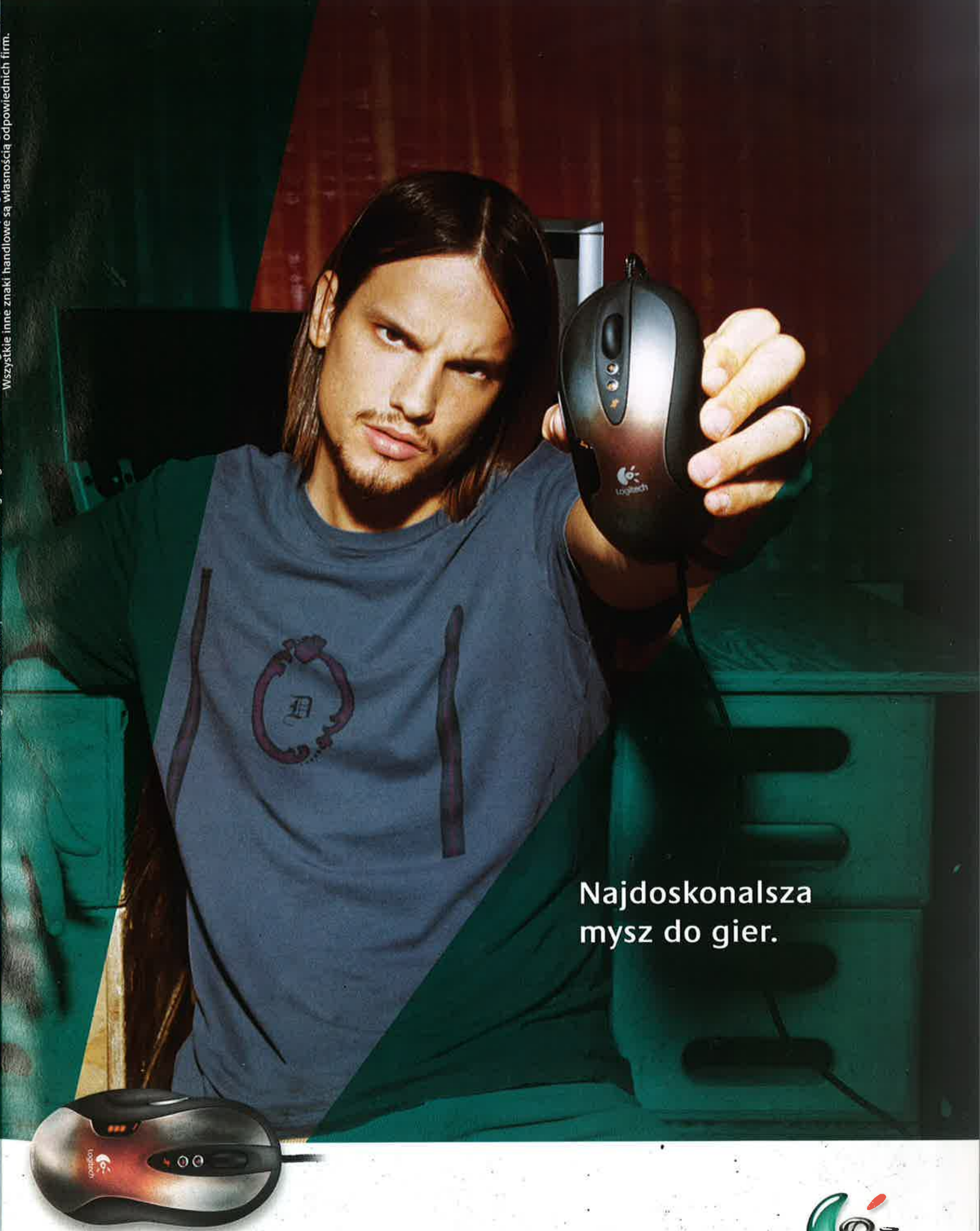
The Suffering: Ties That Bind

DVD
- WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 312 MB NA HDD

Nasz ulubiony antybohater – Torque – powraca w wielkim stylu. Nie wiadomo, dlaczego – przecież w poprzedniej The Suffering „wybierał wyłącznie dobrze" – niemniej jego Cierpienie wciąż trwa. W demie sam prolog – w tym zaś m.in. spotkanie z Blackmorem, własnym wewnętrznym demonem i... żoną! Dorosłych zapraszamy przed ekrany oraz do lektury recenzji w tym CDA!

Kłopoty z DVD9?

Twój napęd DVD nie bardzo chce czytać tę płytkę, mimo że u kumpli chodzi bez problemu? Zatem – jeśli masz dostęp do Netu – zajrzyj na stronę WWW producenta twojego napędu i ściągnij najnowsze drivery do niego. Powinno pomóc. Ew. zajrzyj do Użytków – tam jest taki programik, który zrobi to za ciebie. (Naturalnie o ile masz dostęp do Sieci.) Nie gwarantuję, że to pomoże w każdym przypadku – ale na pewno nie zaszkodzi.



Mysz laserowa Logitech® G5
Mysz bezprzewodowa Logitech G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi o rozdzielczości 2000 dpi. Oszałamiająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. Wydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszy! Niespotykany poziom kontroli i możliwości w grach.

www.logitech.com

Designed to move you™

Logitech

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS_Vir z bazą danych z dn. 10.11.2005
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Wirusy?

Niektóre programy sygnalizują – przy skanowaniu płytek – obecność trojanów np. w Bonusie 2 albo... okładkach na gry (!). Żeby było śmieszniej, po rozpakowaniu owych plików i ponownym przeskanowaniu (tym samym programem!) informacje o wirusach **nie pojawiają się**. Zatem wszystko wskazuje na to, że to po prostu fałszywy alarm. Krótko mówiąc: nie macie się czego bać.

Myst V

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 686 MB NA HDD

Ponoć wszystko, co dotąd widzieliśmy w Myst, było jedynie wstępem. Ponoć prawdziwe sekrety wciąż czekają na odkrycie (w domyśle – teraz), a najciekawsze zagadki – na rozwiązanie. Jak dla nas jednak (z wyjątkiem EGM) całość jest pusta, statyczna i przegadana. Recenzja pióra EGM w tym numerze CDA. *[Też przegadana. :) – Smg]*

NHL 06

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 58 MB NA HDD

Rarytas dla tych, którzy mają pojęcie, czym jest ów osławiony spalony na niebieskiej. W oficjalnym demie (made by, a jakże, the official EA Sports) znajdziecie całe dwie oficjalne drużyny („Liście klonu" z Toronto i „Błyskawice" z Tampa Bay), jedną oficjalną arenę i... całe 5 (słownie: pięć) minut oficjalnej gry.

Pilot Down: Behind Enemy Lines

DVD

WIN 98/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 100 MB NA HDD

W oficjalnych materiałach Pilot Dawn określana jest jako... role-playing. Naszym zdaniem jednak, to najzwyklejsza action-adventure, którą najlepiej charakteryzuje zdanie: „Wielka ucieczka" na czas w wykonaniu Sama Fishera. W demie sam początek gry, wraz z samouczkiem i... nadspodziewanie słabą AI przeciwników. Recenzja za miesiąc. Nie chcieliśmy paskudzić XIII grą co najwyżej średniawą.

Runic One

DVD CD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 500 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB RAM, 23 MB NA HDD

Kolejny dowód na to, że zabawa klockami to pomysł dobry dla ludzi w wieku 1-101 lat! Runic One polega na budowaniu domków poprzez zastawianie całej przewidzianej na to przestrzeni przy użyciu cegiełek sypiących się jak w Tetrisie. Demo pozwala łamać główki łącznie przez 60 minut.

X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB RAM, 491 MB NA HDD

Wreszcie możliwość samodzielnego przekonania się, co miał na myśli Hut pisząc w recenzji w numerze 12/05, że to prawie role-playing! Demo rozpoczyna się od uwolnienia Profesora Xaviera przez połączone siły X-Men i Brotherhood (sam Magneto!). Po ucieczce mamy możliwość podążenia śladem Blink...

Diplomacy

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 198 MB NA HDD

Zdaje się, że nie tylko fanów twardordzeniowych strategii sygnowanych logo szwedzkiego studia Paradox ucieszy demo komputerowej adaptacji jednej z najpopularniejszych planszówek świata – Diplomacy. W nim samouczek zabawy w międzynarodowe intrygi w Europie pierwszych lat XX wieku i – ostrzegamy! – duuuużo czytania.

Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 460 MB NA HDD

Kolejna okazja, by zabijać i ginąć na chwałę Nieśmiertelnego na jego Złotym Tronie! W demie pierwsza misja kampanii ludzko-eldarskiej Ofensywy Zimowej i możliwość zapoznania się z nową w świecie Dawn of War Gwardią Imperialną. Dodatkowo potyczka dla dwóch osób, wraz z samouczkiem. Recenzja w numerze.

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

11 UNDERGROUNDOWYCH KAWAŁKÓW 4,50

Strefa hip-hop

1CD

11 kawałków

Juras Wigor

Grammatik
Pokahontaz
Jamal
Włodi
Fisz
Verba
Mezo

4,50 zł

NOWOŚĆ

...roundowych ...ów
...nerze: Juras Wigor ...natik Pokahontaz ... Włodi Fisz Verba

www.STREFA-HIPHOP.pl

STREFA HIPHOP 4/2005

...0 TYTUŁÓW NA STANIE!

www.PLAY.pl

MAXGAME 7-8/2005 - JUŻ W KIOSKU

2CD

6 pełnych wersji

19,90 zł

Opakowanie DVD w zestawie

PUDEŁKO PLASTIKOWE

KULT PL HERETIC KINGDOMS
- RAGE
- PC CLEAN 2005
- KURS WORD XP
- PC PACKER
- KODY POCZTOWE

www.MAXGAME.info

POLECA INTERIA.PL

RED SKIES
NAJNOWSZA GRA OPARTA NA SILNIKU PACIFIC WARRIORS 2

JUŻ W KIOSKU

www.RS.play.pl

5,50 zł

SZUKAJ W KIOSKU

GAMER 10-11/2005

6 pełnych wersji:
- RED SKIES
- SUPERCROSS KINGS
- RZEŹNIK
- SNOW WAVE
- PC CLEAN 2005
- UNINSTALL 2005

1CD

WWW.PLAY.PL

PC · PS2 · AKCESORIA · FILMY DVD · KSIĄŻKI · PROGRAMY KOMPUTEROWE

www.PLAY.pl = NISKIE CENY

NOWE PROGRAMY

PC TOOLS 2005 PL
Ejay DANCE 5 PL 29
SOUND COLLECTION 5 (PL) 4 CD BIG BOX
Kurs Photoshop CS 19
PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 2.0 PL
Multimedialny Kurs CorelDRAW 11 19

POLECA INTERIA.PL

NOWOŚCI

79 CALL OF DUTY 2 PL
115 NEED FOR SPEED MOST WANTED
57 ROME TOTAL WAR PL BARBARIAN INVASION
109 CIVILIZATION 4 PL
118 HARRY POTTER I CZARA OGNIA PL
84 PC DVD F.E.A.R. PL
83 FOOTBALL MANAGER 2006 PL
124 FIFA 2006 PL
109 AGE OF EMPIRES 3 PL
109 DUNGEON SIEGE 2 PL
67 SIMS 2 : NOCNE ŻYCIE PL

POLECAMY - NEWS

WARLORDS BATTLECRY 3 PL
54

Witamy jeszcze raz w świecie Etherii. Nadchodzi kontynuacja jednej z najlepszych gier rts z elementami rpg poprzednich lat. **Warlords Battlecry III** przenosi gracza na ciągle zmieniający się kontynent, znany jako Keshan, gdzie sojusznicy stają się wrogami, a nowa nieznana rasa stwarza śmiertelne zagrożenie dla wszystkich. Przeznaczenie gracza zależy tylko od niego samego. www.WB3.play.pl
Złota edycja zawiera dodatkowo: **SPARTAN** (PL) + **TROJA** (PL) GRATIS

CRC 2005
Cross Racing Championships
Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokacjach, od lodowatych górzystych regionów, bujnej okolicy do spieczonych pustynnych obszarów.
www.CRC.play.pl
54

PRO CYCLING MANAGER
kolejna edycja najlepszego na rynku menedżera kolarskiego. Gra pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wszystkimi aspektami tego sportu, począwszy od doboru najodpowiedniejszego sprzętu, a kończąc na doborze strategii w trakcie wyścigu.
Gracz dostaje do do wyboru 40 autentycznych drużyn, niezwykle rozbudowany kalendarz imprez, możliwość szczegółowej kontroli każdego etapu treningu zawodników.
www.cycling-manager.pl
54

GTR PL
84
GT Racing Game
Zagraj w najbardziej realistyczny symulator wyścigów FIA GT Championship! Zmierz się z 70 różnymi przeciwnikami na 10 legendarnych trasach, takich jak Magny-Cours, Barcelona czy Monza. Wybierz jeden z 3 dostępnych trybów gry: przeznaczony dla graczy początkujących, doświadczonych lub multpilayer. Znajdziesz tu **oryginalne samochody FIA GT** oraz odwzorowane ze szczegółami oryginalne trasy.
www.GTR.play.pl

GALACTIC CIVILIZATION GOLD
Gra strategiczna, w której gracz wciela się w rolę przywódcy rasy Altarian, a jego zadaniem jest odniesienie zwycięstwa w walce o dominację nad galaktyką. W edycji Gold oprócz podstawowej wersji gry, znajdziesz dodatek "Altarian Prophecy", który zawiera całkiem nową kampanię, odsłaniającą nieco tajemnic z przeszłości Altarian oraz dodaje nowe elementy rozgrywki.
Gra dostępna będzie w Cdmaniak-u od listopada 2005
10

...mówienia składać:
...w.play.pl
...S - 604 100 500
...(22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
...(22)833 39 61
...P PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
...DAŻ HURTOWA: (22)313 28 06

ZAMÓWIENIA

Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki

Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

Ceny aktualne na dzień: 20.11.2005.

www.PLAY.pl

- CONDEMNED
- ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
- HALF-LIFE 2: AFTERMATH
- JADE EMPIRE 2
- PRO EVOLUTION SOCCER MANAGER
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2
- SPLINTER CELL 4

Condemned The Movie

Jak informuje serwis Variety.com, Warner Bros. Interactive Entertainment planuje stworzyć filmowy odpowiednik The Condemned: Criminal Origins – kolejnej gry twórców FEAR. Potwierdzona została zarazem chęć realizacji dalszych projektów osadzonych w świecie Potępionych, m.in. sequela Criminal Origins.

Premiera grywalnej, a nie tylko oglądalnej Condemned: Criminal Origins w wersji Xbox 360 – wraz z początkiem grudnia 2005, w wersji PC zaś – wiosną 2006.

www.condemnedthegame.com

Cyan żyje!

Wygląda na to, że – tak jak w tej słynnej anegdotce – wieści o śmierci Cyan Worlds – studia twórców serii Myst – były cokolwiek przesadzone. Do takiego wniosku prowadzi wypowiedź szefa Cyan Randa Millera, który zdradził, że jakimś cudem (to tajemnica – konkurencja nie śpi) udało mu się pozyskać niezbędne fundusze i ponownie zatrudnić zwolniony chwilę wcześniej zespół. To zaś oznacza, i niechaj wystrzelą korki szampanów, że jeszcze niejednokrotnie zwiedzać będziemy światy Cyan Worlds!

www.cyanworlds.com

SHORTY

Half-Life 2: Aftermath w marcu

Nie wiedzieć czemu, nie byliśmy specjalnie zaskoczeni wieścią o opóźnieniu Aftermath – dodatku do mistrza opóźnień – Half-Life'a 2.

Jego steamowej premiery, zdaniem Douga Lombardi z Valve, spodziewać się należy nie wcześniej niż w lutym, marcu 2006.

www.half-life2.com

Elder Scrolls IV: Oblivion

I znów nie udało się studiu Bethesda spełnić obietnicy wydania swej gry w terminie. Jak zwykle też opóźnienie tyczy się jego sztanda-

rowej serii Elder Scrolls, a ściślej – czwartej jej części, czyli Obliviona. Ten, zapowiadany na tytuł startowy konsoli Xbox 360, nie zdążył na dzień jej premiery (22 listopada 2005) i wydany zostanie razem z wersją pecetową dopiero w lutym.

www.elderscrolls.com

Jade Empire 2

Pierwsza część nierozerwalnego duetu władców królestwa BioWare'u – Raya Muzyki i Grega Zeschuka, potwierdziła w jednym z wywiadów ciąg dalszy konsolowej role-playing kung-fu – Jade Empire 2. Naturalnie nas, pecetowców, znacznie bardziej ucieszyłoby ujawnienie pewnej daty premiery pierwszej Jade Empire (wciąż nie tracimy nadziei), z drugiej strony jednak, może rzeczywiście warto poczekać na „dwójkę"?

http://jade.bioware.com

Pro Evolution Soccer Manager

Europejskie Konami potwierdziło pogłoski, jakoby team odpowiedzialny za serię Pro Evolution Soccer miał pracować także nad... menedżerem piłkarskim! Ten, zatytułowany jakże oryginalnie – Pro Evolution Soccer Manager, pozwoli graczom dzielić i rządzić w każdym z klubów sześciu czołowych lig europejskich. (Wbrew temu, co może się wydawać części z was, żadna z tej wielkiej szóstki nie ma pomarańczy w nazwie.) Dodatkowym atutem PESM jest zdolność wymiany informacji z PES5, dzięki czemu menedżerowie zyskają dostęp do jej bazy danych, by następnie, jednym przyciskiem, eksportować „drużyny marzeń" (...Śląsk!) wprost na boiska!

Niestety, na koniec zimny prysznic na rozpalone już głowy entuzjastów menedżerów wirtualnej kopanej. Pro Evolution Soccer Manager zapowiedziany został oficjalnie wyłącznie na PlayStation 2, jednak, na szczęście, Konami nie wyklucza wersji Xbox i PC.

www.konami.com

Splinter Cell 4

Sam's back! I nie, nie mamy tu na myśli „Serious" Sama Stone'a. Myślimy tu o jedynym i niepowtarzalnym Samie „Splinter Cellu" Fisherze, bohaterze serii, która sprzedała się w łącznej liczbie 12,5 miliona egzemplarzy (!), a już wkrótce – wiosną 2006 – wzbogaci się o kolejną, czwartą już część! Niestety wszystko, co dotąd o niej wiemy, to... że nie wiemy o niej niczego na pewno. To zaś, co zdołaliśmy wywnioskować z kilku niejasnych, ale w pełni oficjalnych przekazów, jest co najmniej niepokojące. To dlatego, że wszystko wskazuje na to, że Sam w Splinter Cell 4 nie będzie już agentem Third Echelonu. Co więcej – że swe rozliczne talenty wykorzystywane dotąd w „aktywnym zapobieganiu konfliktom globalnym" wykorzystywać będzie do... dokonywania przestępstw! Cała ta raptowna, ale gruntowna przemiana naszego ulubionego herosa w villaina to skutek szoku po śmierci jego ukochanej córki!...

Więcej o Splinter Cell 4 być może już za miesiąc. Do tego czasu, zgodnie z nazwą strony oficjalnej gry, wystrzegajcie się Sama Fishera!

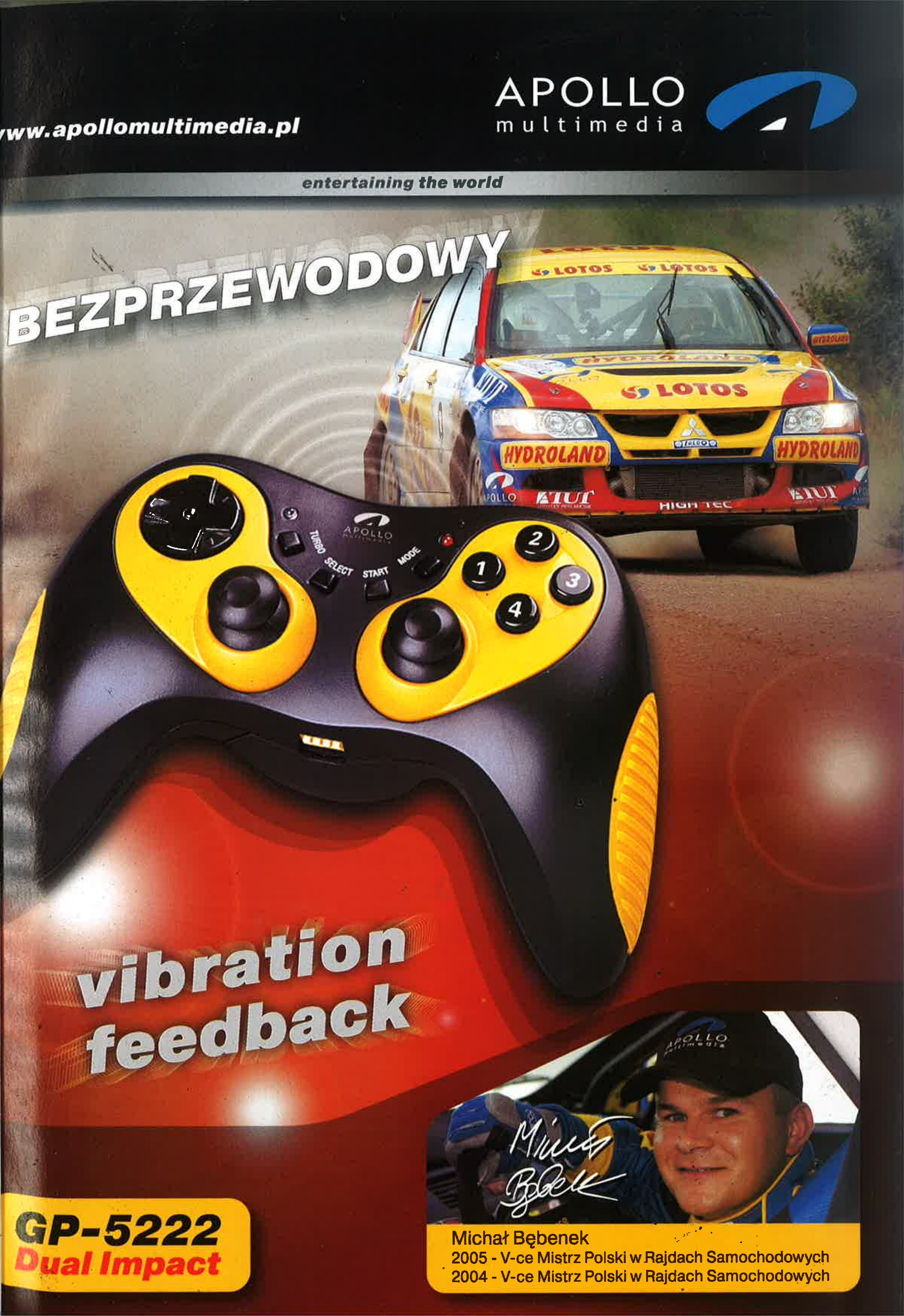
www.bewaresamfisher.com

Return to Castle Wolfenstein 2!

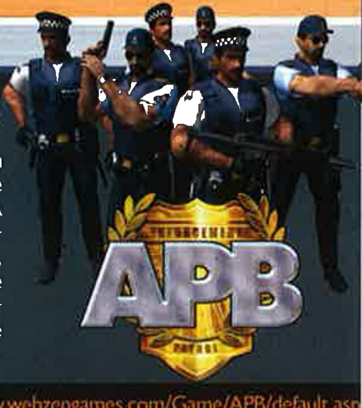
O Powrocie do Powrotu do Zamku Wolfenstein zdążyliśmy już informować w którymś z wcześniejszych numerów CDA. Powracamy jednak do sprawy sequela jednej z najlepszych gier 2002 (to dzięki trybowi multiplayer), by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o tworzące go firmy. Są nimi zaś odpowiednio Raven „Quake 4" Games, które stworzy kampanię single player, oraz Nerve „Enemy Territory" Software – które odpowiadać będzie za tryb(y) multiplayer.

Więcej o Return to Castle Wolfenstein 2 – wkrótce.

www.ravensoft.com


www.apollomultimedia.pl
APOLLO
multimedia
entertaining the world
BEZPRZEWODOWY
vibration
feedback
GP-5222
Dual Impact
Michał Bębenek
2005 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych

- 25 TO LIFE
- APB
- BROTHERS IN ARMS 3
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
- COLD WAR
- FACES OF WAR
- RTL SKI JUMPING 2006
- TOTAL OVERDOSE 2
- VOODOO NIGHTS



Nierealne APB

Brytyjskie Real Time Worlds, nowy dom twórcy Grand Theft Auto, przyznało, że ich All Points Bulletin – czyli swoiste GTA MMO, korzystać będzie z Epickiej technologii Unreal 3.0. Odpowiedź na to jednak, czy gry typu Massively Multiplayer Online są na nią gotowe – a może raczej: czy gotowe są na nią nasze komputery – nadejdzie najwcześniej za rok.

www.webzengames.com/Game/APB/default.asp

Total Overdose 2

Raport finansowy duetu Eidos-SCI ujawnił plany stworzenia sequela Total Overdose – gry, naszym zdaniem, nieco na wyrost określanej mianem „meksykańskiego Grand Theft Auto". Kto wie jednak, może sequel rzeczywiście zdoła spełnić nasze wybujałe oczekiwania...

www.eidos.com

DSTM pod nowym tytułem

Tytułowe DSTM to naturalnie Dungeon Siege The Movie – kolejne filmowe „dzieło" Uwe Bolla, który tym razem uwziął się na Dungeon Siege'a. Nowy tytuł „dzieła" zaś to – i tu uwaga – „In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale". Przy okazji wyszło na jaw, że nie tylko tytuł, ale i film będzie, jak „Kill Bill", dwuczęściowy. Nasza ocena tytułu: 3/10. Jak wielką krzywdę wyrządzi Uwe Boll i Sk-a serii Dungeon Siege, przekonamy się zaś najwcześniej za rok.

www.microsoft.com

25 to Life – w styczniu

I znów widzi się nam, że wyrokowanie o śmierci 25 to Life na podstawie nieuzasadnionych niczym opóźnień premiery było cokolwiek nieuzasadnione. Jest tak, gdyż jej twórcy – Eidos – przybył wreszcie na wyzwanie z zaświadczeniem, że 25 to Life zwolniona zostanie już w styczniu – a więc zaledwie siedem miesięcy po dacie pierwotnej.

www.25tolife.com

SHORTY

Championship Manager 2006

Nie umilkła jeszcze wrzawa na trybunach po gwizdku otwierającym pierwszy mecz nowego sezonu serii Football Manager 2006, gdy z sąsiedniego boiska dobiegł ryk radości kibiców konkurencyjnej Championship Manager. W ten sposób przywitali oni wieść o edycji 2006, która, jak twierdzą jej trenerzy

– brytyjski duet Beautiful Game Studios-Eidos – wprowadzi całą listę innowacji. Championship Manager 2006 stworzona jest w oparciu o zupełnie nowy engine Gameplan 3D, który pozwoli oglądać mecz w sposób rzeczywiście telewizyjny, a przy tym – naturalnie – dający pełną możliwość ingerowania w taktykę gry prowadzonej drużyny, w tym nawet motywowanie poszczególnych zawodników. Nowy engine pozwoli także odtworzyć poprzednie mecze własne, ale także przeciwników, co bez wątpienia przyda się w przygotowaniu taktyki! Rozgrywki w ramach Championship Managera 2006 rozpoczną się wiosną 2006.

www.championshipmanager.co.uk

Outfront II = Faces of War

Jakie figle płata czasem los. Ledwie zdążyliśmy zapowiedzieć Outfront II (w numerze 11/05), gdy dobiegają nas wieści o przemianowaniu jej na Faces of War. Warto przy tym

przypomnieć, że również pierwsza część gry nie miała okazji ukazać się pod swym pierwotnym tytułem Outfront i wydana została jako Soldiers: Heroes of World War II lub też – tylko w naszym pięknym kraju – Soldiers: Ludzie Honoru. Faces of War przyjdzie nam oglądać dzięki Ubisoft już w marcu 2006.

www.ubisoft.com

DOOM The Movie 2?

Filmowy „DOOM", dzieło Andrzeja Bartkowiaka z Karlem „Eomerem" Urbanem w roli głównej, wzbudził mieszane uczucia fanów zarówno gier, jak i kina (patrz: strona 104). W idealnym świecie wystarczyłoby to, by zapomnieć o pomyśle i zająć się czymś innym. Okazuje się jednak, że niezadowolonych było bardzo wielu, co oznacza, że również wielu zagłosowało na ten film swoimi pieniędzmi. To zaś, paradoksalnie, pozwala twórcom myśleć – i mówić – o sequelu...

Nowości w IQP

Jak informuje IQP – nieformalny spadkobierca weteranów branży Mirage i IPS – 1 grudnia w sprzedaży pojawiła się Cold War, port niezłej konsolowej wyprawy za żelazną kurtynę, Euro Club Manager 2005/2006, czyli „menedżer" piłkarski z rzeczywistymi i aktualnymi składami polskiej I i II ligi, oraz – kto wie, czy nie najciekawsza propozycja – RTL Ski Jumping 2006, czyli kolejna szansa, by latać jak Małysz. Wszystkie gry wydane zostały w polskich wersjach językowych.

www.iqp.pl

Brothers in Arms 3

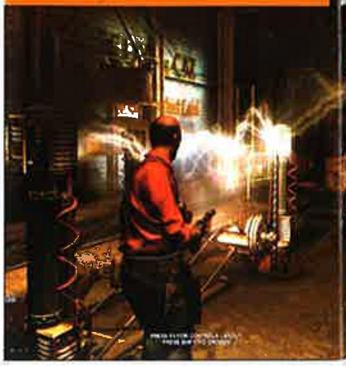
Duet Gearbox-Ubisoft potwierdził pogłoski, jakoby trwały już prace nad – uwaga! – sequelem Road to Hill 30 i Earned in Blood. My ze swej strony mamy tylko nadzieję, że tym razem różnice pomiędzy nimi a Brothers in Arms 3 dadzą się zauważyć także okiem nieuzbrojonym...

www.brothersinarmsgame.com

Voodoo Nights

Pierwsze wieści o Voodoo Nights dotarły do nas wprawdzie już w okolicach minionych E3, a więc w maju, jednak dopiero teraz dane jest nam poznać oficjalne stanowisko twórców tego shootera – Mindware Studios. Ich zdaniem, mamy do czynienia z projektem zupełnie niezwykłym. Znaleźć w nim można nie tylko szybką akcję w stylu Hollywood, ale także konieczność kierowania dwoma bohaterami naraz (w tym pomóc ma system PIP – obrazu w obrazie) czy lokalny odpowiednik bullet time'u – DeadTime! A wszystko to na bazie systemu wiarygodnej fizyki i uszkodzeń obiektów, w tym także ludzi! Więcej o Voodoo Nights – wkrótce.

www.mindwarestudios.com



ŚWIĄTECZNA PROPOZYCJA CD PROJEKT:

ZŁOTE EDYCJE

NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW GIER KOMPUTEROWYCH. TAKIE TYTUŁY JAK WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR, THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, CZY GOTHIC II TO GRY, KTÓRE JUŻ STAŁY SIĘ KULTOWE. ZŁOTE EDYCJE TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ I ATRAKCYJNEJ CENIE 99,90 ZŁOTYCH. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ GIER!

NA Z NAJLEPSZYCH STRATEGICZNYCH R OSTATNICH LAT! W ZŁOTEJ EDYCJI JDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY Z DODATEK WINTER ASSAULT!

PIĄTA CZĘŚĆ KULTOWYCH OSADNIKÓW. W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY WRAZ Z MISJAMI DODATKOWYMI!

JEDEN Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW RPG TERAZ W ZŁOTEJ EDYCJI! POZA WERSJĄ PODSTATOWĄ ZNAJDZIESZ W NIEJ DODATEK NOC KRUKA.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DOBRA CENA • 99,90 • DOBRA CENA • ZŁOTYCH

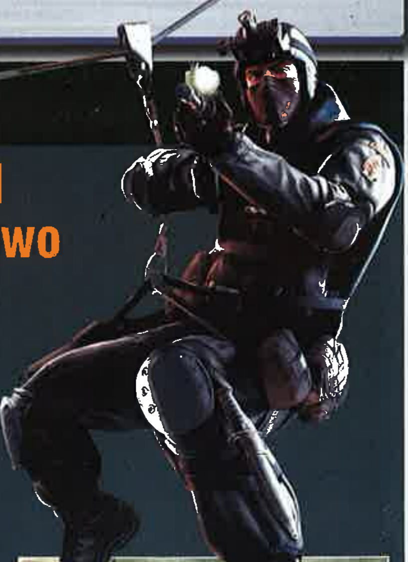
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

gram.pl

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
- EMPIRE EARTH 2: THE ART OF SUPREMACY
- GRAND THEFT AUTO 4
- PAC-MAN WORLD RALLY
- TRUE CRIME (2): NEW YORK CITY



BF2: Special Forces cyfrowo

Wygląda na to, że nadchodzi czas Steamów, X-Streamów i innych cyfrowych kanałów dystrybucji. Świadczy o tym decyzja behemotycznego Electronic Arts – które w ten właśnie sposób, z pominięciem sklepów, zamierza sprzedawać Special Forces – specopsowe rozszerzenie swej znakomitej Battlefield 2. Naturalnie, jeszcze przez jakiś czas wersjom cyfrowym do ściągnięcia wprost ze strony producenta towarzyszyć będą wydania tradycyjne – pudełkowe. Kto wie jednak, czy za jakiś czas gracz niedysponujący szybkim łączem z Internetem nie będzie graczem bardzo znudzonym...

http://battlefield.ea.com

SHORTY

www.doommovie.com

Empire Earth II: The Art of Supremacy

Duet Mad Doc Software-Sierra zamierza oficjalnie i dobitnie umocnić swą dominującą pozycję w RTS-ach (założmy), tworząc i wydając oficjalny i dobitny dodatek do Empire Earth II. Ten, zatytułowany The Art of Supremacy, oddać ma w ręce domorosłych mężów opatrznościowych nowe cywilizacje, nowe kampanie, nowe bitwy, a także ich scenerie, w tym zasypane śniegiem pola Wszechrosji i spalone słońcem piaski Afryki.

www.empireearth2.com

Pac-Man World Rally

Wiemy już, czym zajmuje się nasz ulubiony żółty kulek – Pac-Man – w chwilach wolnych od chrupania punktów i uciekania przed duszkami. Lubi mianowicie samochody. Z tej jego namiętności wyrośnie już wkrótce Pac-Man World Rally – arcade'owe wyścigi z 15 postaciami świata kulek i duszków (potwierdzona została obecność m.in. Panny Pac-Man). Gra tworzona przez Smart Bomb Interactive pozwolić ma przy tym nie tylko naciskać do oporu gaz i prześlizgiwać się przez zakręty, ale także aktywnie zwalczać konkurentów do podium. To zaś z kolei z całą pewnością sprawdzi się najlepiej w planowanych trybach multiplayer, m.in. koncentrującym się na walce Battle Arena. Rajdowy Świat Pac-Mana poznamy już latem.

True Crime 2 PC

Trio Aspyr-Luxoflux-Activision zdecydowało wreszcie, niemal w przeddzień planowanej premiery, potwierdzić pogłoski dotyczące wersji PC sequela True Crime – New York City. Tego, zdaniem twórców, spodziewać się należy już w styczniu 2006.

www.truecrimenyc.com

GTA 4 tylko na PS3?!

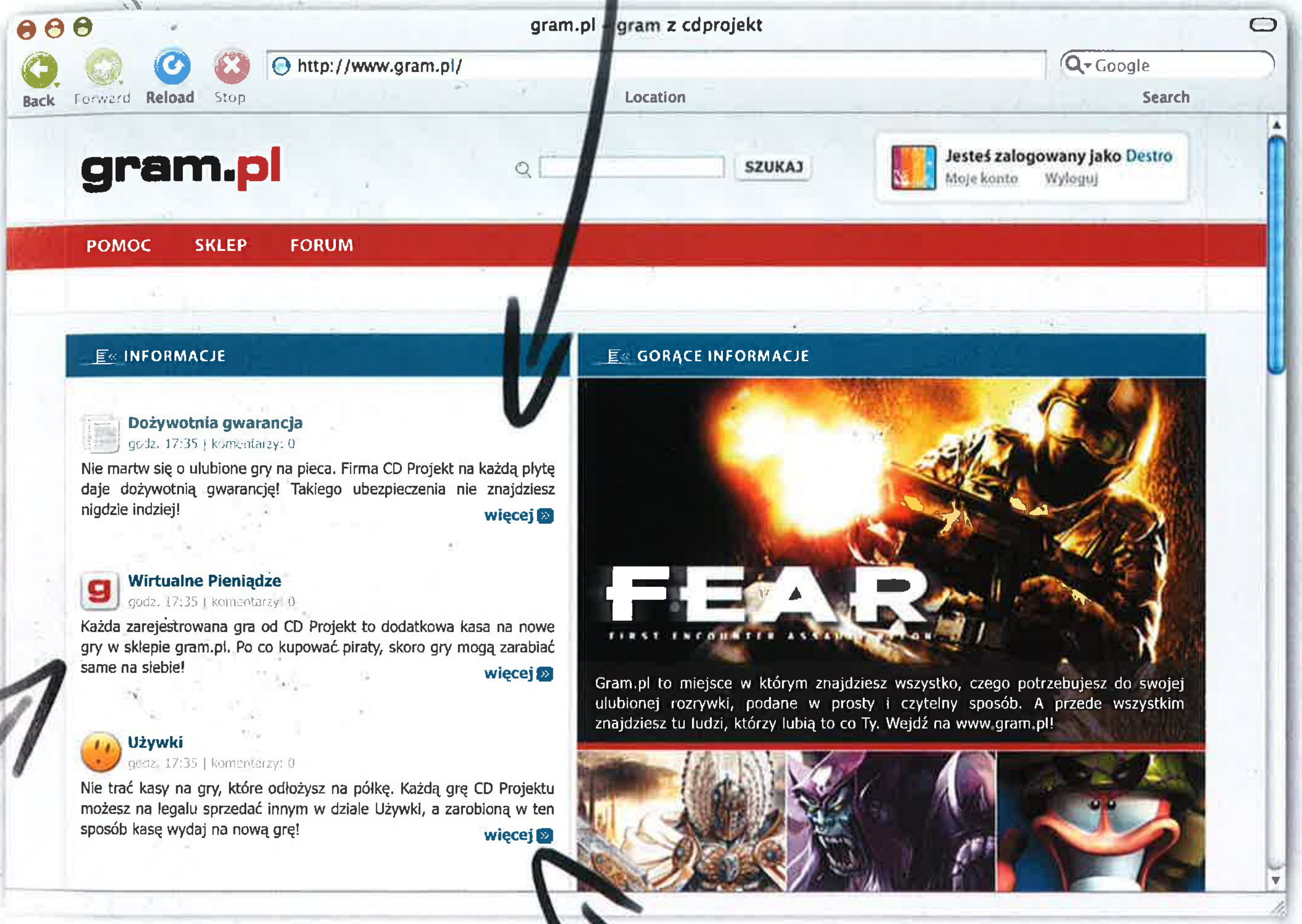
Złe wieści dla wszystkich największych fanów serii GTA na świecie. Złe, gdyż wygląda na to, że Sony po raz kolejny zdołało zapewnić swej PlayStation (3) wyłączność na sequel – Grand Theft Auto 4 (lub jeśli wola – 7, a jeżeli uwzględnić także Liberty City Stories z PSP – nawet 8). Szczęściem w nieszczęściu jak zwykle chodzi o „wyłączność czasową", co znaczy, że mniej więcej po 8 miesiącach GTA 4 (lub... itd.) trafi także na inne platformy.

www.grandtheftauto.com

REKLAMA

Kupuj gry z CD Projekt. Łap bonusy, jakich nie znajdziesz na stadionie, torrencie czy w innych grach.

dożywocie dla każdego



kaska za free

wolny handel używkami

gram.pl
Z CDPROJEKT

Super oferta tylko w sklepie gram.pl!

Największe wydarzenie tego roku! Super strategia Age of Empires III za 129,90 PLN oraz **atrakcyjny prezent i koszty przesyłki gratis!** Dodatkowo dla stałych klientów sklepu gram.pl wyjątkowa cena **99,90 PLN** (płacąc 30 PLN Wirtualnymi Pieniędzmi). Takiej oferty nie znajdziesz nigdzie indziej! Więcej informacji na **www.gram.pl**.

» PRODUCENT: ENLIGHT SOFTWARE » WWW.ENLIGHT.COM
» DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

CAMPARI | UCIECZKA Z L.A.

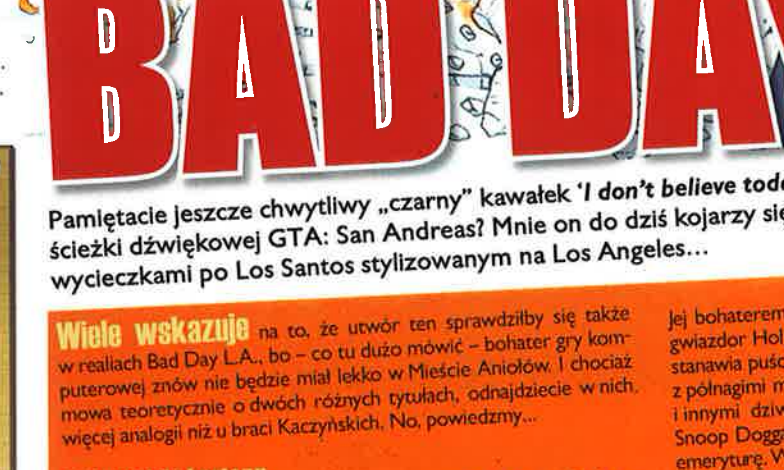
BAD DAY L.A.

Pamiętacie jeszcze chwytliwy „czarny" kawałek ***'I don't believe today was a good day'*** ze ścieżki dźwiękowej GTA: San Andreas? Mnie on do dziś kojarzy się z samochodowymi wycieczkami po Los Santos stylizowanym na Los Angeles...

Wiele wskazuje na to, że utwór ten sprawdziłby się także w realiach Bad Day L.A., bo – co tu dużo mówić – bohater gry komputerowej znów nie będzie miał lekko w Mieście Aniołów. I chociaż mowa teoretycznie o dwóch różnych tytułach, odnajdziecie w nich więcej analogii niż u braci Kaczyńskich. No, powiedzmy...

Z džakuzi do kartonu

Nad Bad Day L.A. pracują w pocie czoła programiści z Enlight Software, autorzy m.in. Trackmanii Sunrise, Zoo Empire czy Warlords Battlecry 3. Za swoisty „certyfikat klimatu" można zaś uznać fakt, że lead designerem, czyli pierwszym po Bogu, jest tu **American McGee**. Tak, tak! Ten od Alice czy Scraplandu. Jeśli nie mieliście dotąd okazji zapoznania się z nimi, zapewne zaskoczy was jego zakręcone jak słoiki na zimę poczucie humoru. Tym wyraźniejsze, że Bad Day L.A. **będzie satyrą przez duże „S" na amerykańską kulturę strachu.**



» To ostre, ale skuteczne lekarstwo...

Jej bohaterem jest ekscentryczny, podstarzały gwiazdor Hollywood – Anthony Williams. Postanawia puścić w niepamięć wszelkie imprezy z półnagimi modelkami, prochami, łańcuchami i innymi dziwnymi gadżetami (pozdrawiamy Snoop Dogga!) i przechodzi na przedwczesną emeryturę. Warto dodać, że zamierza ją spędzić poza bajeczną hacjendą – w charakterze bezdomnego. Don't ask! Dziś nie brak świrów, którzy wyjeżdżają na weekend do klasztoru, wyrzucają komórkę w krzaki, modlą się przez kilkadziesiąt godzin w celi, po czym płacą za to słone pieniądze, ubierają się w garnitur Ermenegildo Zegny i wsiadają z powrotem do swojego Volvo S60... Wróćmy do Antoniego, facet nie zdąży nawet powiedzieć „Los Angeles", a na jego głowie zmaterializuje się problemów tysiąc-pięćset-sto-dziewięćset.

Z potrzebą niesienia pomocy

Dlaczego? Ano, druga zasada konstruowania fabuł (zaraz po pierwszej – „czarny zawsze ginie pierwszy") mówi, że „jeśli bohater przechodzi na początku filmu/gry/książki na emeryturę i tak dostanie ostatnią misję do wykonania". Stąd Anthony'ego nie ominie przyjemność przeżycia „złego dnia w L.A." **w charakterze supermana, pomagającego ludziom w najbardziej absurdalnych sytuacjach.** A to jakiś dziadzio **dostanie zawału** serca i będzie potrzebował transportu do szpitala, a to jakaś panna ucieknie na drzewo (!) przed zalotnikami i pomożemy jej odpędzić natrętnych obszczymurków. Mieszkańcom wielgachnego Los Angeles kłopotów nie zabraknie, co w połączeniu z nagłym przypływem chęc niesienia pomocy (a la dr Judym z „Ludz bezdomnych" francuskiego pisarz Jeromsky'ego) u Williamsa powinno stwo rzyć oryginalną parodię herosa dla mas. Żeb była jasność – **nadrzędnym celem Anto niego pozostanie ucieczka z pechoweg L.A.** Wątek Judyma stworzy raczej barwi tło dla właściwej ewakuacji z Kalifornii.

Z wizytą u Mitcha

Fachowcy z Enlight zapowiadają banalną o sługę gry przewrotnym hasłem: „Naw Twoja babka mogłaby w to zagrać". Rzec wiście, na obrazkach Bad Day L.A. nie wy da na skomplikowany symulator. Wr przeciwnie, stylistyką przypomina rac

Bad Day L.A. będzie satyrą przez duże „S" na amerykańską kulturę strachu.

Max Damage – I hate you!!!

I co tak panikujesz, pali się, czy co?

darmowe gierki sieciowe zaproje- ktowane we flashu. Nie dajcie się jednak zwieść grafice! **Przygody Tony'ego to pełnoprawna, trze- cioosobowa strzelanka z boha- terem-egoistą w roli głównej.** Więcej, kreskówkowe środowisko będzie śmigać w trójwymiarze, raz po raz zaskakując nas fabularnymi przerywnikami. Te zilustrują wszystkie katastrofy (zapraszam do ramki poniżej) nawiedzające Los Angeles.

Nasz „heros" podczas ratowania Los Angeles przed kolejnymi zagładami nie będzie jednak sam – może liczyć na towarzystwo, a czasem nawet wsparcie Non-Player Characters, czyli postaci niezależnych. Większość ze spotyka- nych osób przyłączy się do nas w ramach wdzięczności za udzieloną im pomoc, kilka in- nych będziemy mogli z kolei przekabacić na Jasną Stronę Mocy. Bez względu na stosunek Anthony'ego do konkretnej postaci. **NPC będą się zachowywać adekwatnie do sy- tuacji** – wrogowie skorzystają z naturalnych elementów środowiska (murki, ściany itp.), aby uniknąć śmiertelnej kuli, zaś sprzymierzeńcy zareagują na każde nasze posunięcie, w skrajnym wariancie obrażając się na bohatera. Jak w San Andreas!

Z nadzieją na złe dni

Skoro przyssałem się już do GTA, wspomnę od razu o muzy- ce. Rockstar Games naprawdę wytyczyło nowe standardy komponowania soundtracków do gier. Najlepszym na to dowodem przygotowywana przez ludzi z Enlight ścieżka. Złoży się na nią **blisko setka oryginalnych utworów.** Oryginalnych czytaj „prawdziwych", wykupionych dla Bad Day L.A. na zasadzie licencji. Trudno powiedzieć, w jaki sposób będzie można nimi zarządzać (czyżby osobna konsola?), lecz to akurat pikuś. Ważne, że liczba kawałków zagwarantuje różnorodność brzmień.

Po Bad Day L.A. oczekuję jednak przede wszystkim humoru na wysokim poziomie oraz wyraźnego podkreślenia konwen- cji, która bez dwóch zdań okaże się prawdziwym wyróżnikiem tytułu. Ludzie z Enlight chyba zdają sobie z tego sprawę, bo sami zaznaczają w materiałach prasowych **prześmiewczy charakter ich najnowszej produkcji** i piszą o korzystaniu ze zwyczajnego sprayu w charakterze miotacza ognia czy dyna- micznych stanach emocjonalnych przeciwników (wyobraźcie sobie, że widzicie hordę uciekających przed wami zombi-wro- gów, ponieważ ich lider nie miał akurat weny do walki).

Złego dnia w Los Angeles wypatrujcie na **początku 2006 roku**. Na przykład w piątek 13 stycznia. :) **[CDA]**

To będzie naprawdę zły dzień...

Cobyśmy się za bardzo nie nudzili, programiści z Enlight Software szykują dla Tony'ego moc atrak- cji, czyli mniej lub bardziej wymyślne kataklizmy do opanowania. I tak, po wprowadzeniu-katastrofie francuskiego odrzutowca napompowanego trują- cym gazem zmieniającym ludzi w zombi (ktoś miał wenę...) czekają nas:

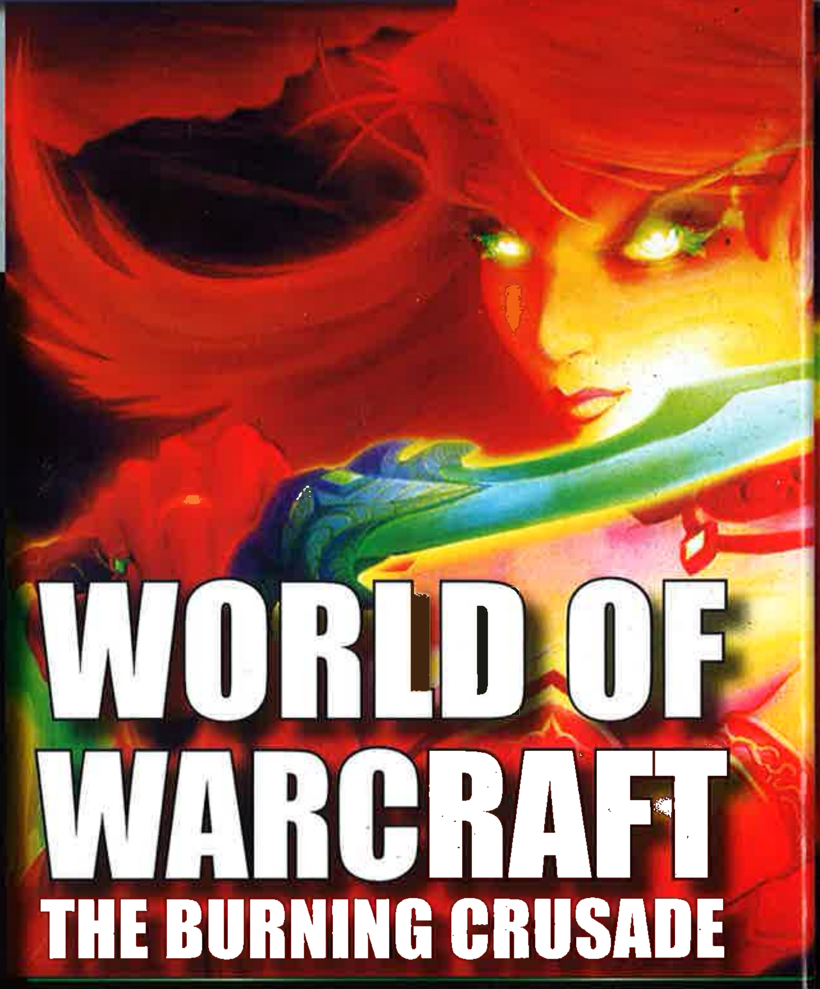
- ✘ potyczka z zielonymi zombi na Santa Monica Freeway
- ✘ silne trzęsienie ziemi w okolicy Park La Brea
- ✘ „lekkie" opady meteorytów przy Hollywood i Highland
- ✘ pożary przy Inglewood
- ✘ szereg pomniejszych akcji na lotnisku LAX
- ✘ wojny gangów koło Venice
- ✘ napady na bank w Downtown
- ✘ inwazja meksykańskiej armii w Beverly Hills...
- ✘ ...czy operacja o tajemniczym kryptonimie „Ka- tastrofalny sukces"

Inaczej sobie wyobrażałem underground w L.A.

▶ PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
▶ WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM/BURNINGCRUSADE
▶ DATA PREMIERY: GWIAZDKA 2006

(60) GEM | WOOOOW!

Związki z Hordą kładą się cieniem na Elfach. A zwłaszcza ich powiekach.



WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Myślą nie ogarniesz zmian, jakie nastąpiły w Świecie Warcrafta od dnia, gdy stawialiśmy w nim swe pierwsze, nieśmiałe jeszcze kroki. Nie było miesiąca, by nie wzbogacił się on o nowe wyzwania dla chcących je podjąć i nowe nagrody dla tych, którzy wyzwaniom tym sprostali.

Zaprawdę jednak powiadam wam – wszystkie bledną w zestawieniu z tym, co niesie przyszłość. Mam tę pewność, albowiem dane mi było poznać przyszłość World of Warcraft, dane mi było ujrzeć The Burning Crusade!

Pogłoski o tym, że Płomienny Legion po raz kolejny nawiedzi Świat Warcrafta, docierały do ponad czterech milionów jego mieszkańców od dawna. Dopiero dziś jednak znalazły one potwierdzenie, dziś dopiero wiemy na pewno, że nam także pisany jest los naszych przodków, że również staniemy się celem Płomiennej Krucjaty. Pamiętamy jej wcześniejsze dokonania: wygnanie orków z ich pierwotnego domu – Draenoru, pierwszą wojnę Hordy i Przymierza, otwarcie Mrocznego Portalu, historię Ostrza Mrozu i Zamarzniętego Tronu... I choć zdawało się, że bitwa na Górze Hyjal na dobre położyła kres knowaniom Archimonde, to rzeczywistość jest bezlitosna. **Nadchodzi czwarta wojna** i nawet ci najpotężniejsi spośród nas, ci zwalczający smoki i mierzący się z bogami, ci górujący nad polami bitew zmuszeni będą ukorzyć się przed potęgą Płomiennego Legionu!

Poziom 70

Bogowie Świata Warcrafta – Blizzard – nie pozostawią nas zupełnie bezbronnymi w stosunku do mrocznych sił Legionu. Limit doświadczenia pozwoli wreszcie bohaterom wyjść poza poziom 60 i **sięgnąć 70!** Ci, którzy zdecydują się na to, nabędą nowych zdolności, nauczą się posługiwać nowymi zaklęciami (4-5 na klasę już w przedziale 50-60!), sięgną po nowe, legendarne przedmioty! Nie będą one przy tym prostym rozwinięciem, kolejnym poziomem zdolności, talentów i czarów już poznanych, lecz czymś **zupełnie nowym**.

Mówi się na przykład o **niewidzialności dla magów**. Zmianom ulegnie także system talentów, który nie tylko zmuszony będzie pomieścić 10 punktów więcej, ale także powiązać nowe zdolności z poprzednimi. Wprowadzony zostanie wreszcie zupełnie nowy **zawód jubilera** zdolnego tworzyć naszyjniki, pierścienie i kolczyki oraz zmieniać właściwości przedmiotów przy użyciu klejnotów. Warto zauważyć natomiast, że w Płomiennej Krucjacie **nie pojawią się żadne nowe klasy ani startowe, ani tym bardziej epickie.**

Limit doświadczenia pozwoli wreszcie bohaterom wyjść poza poziom 60 i sięgnąć 70!

Krwawe elfy

To nie kres zmian. Widmo Płomiennej Krucjaty i odnawiająca się nienawiść pomiędzy Przymierzem a Hordą skłoniła strony do szukania nowych sojuszników. Nie dane nam było wprawdzie poznać piątej rasy Przymierza, mówi się jednak, że mogą być nimi pandareni lub draenei. Wiadomo natomiast na pewno, że Horda uzupełniona zostanie przez kuzynów Night Elves – dawnych High Elves ocalałych z zagłady Quel'Thalas, którzy przyjęli imię Sin'Dorei – **Krwawych Elfów**. I jest więcej w tej nazwie, niż tylko chęć uczczenia poległych pobratymców. Chcąc zaspokoić głód magii dręczący ich po zniszczeniu przez Arthasa Słonecznej Studni nauczyli się bowiem kraść energię istotom żywym i wysługiwać demonami!

Ich zdolności klasowe (dostępne im klasy to mage, priest, warlock, a także warrior i być może rogue i hunter) to Mana Tap (cooldown – 10 sekund), która pozwala im wysysać manę z istot potrafiących z niej korzystać oraz Arcane Torrent (cooldown – 2 minuty) uciszający na 8 sekund przeciwników, przez co nie będą oni w stanie rzucać czarów.

Outlands

The Burning Crusade przeniesie wojnę na nieodwiedzone dotąd ziemie. Nowe będą na pewno obszary startowe nowych ras. Blood Elves rozpoczynać będą na leżących na północ od Eastern Plaguelands strefach Eversong Forest (1-10) i The Ghost Lands (10-20). Tam też znaleźć można będzie elfią stolicę – magiczne miasto Silvermoon. Znacznie większe znaczenie dla losów World of Warcraft będzie jednak mieć otwarcie zupełnie nowego świata – ruin pierwotnego domu orków – Dreanoru, znanego teraz jako Outlands! Pustkowia te przeznaczone będą dla graczy poziomów 54-70, ich części zaś – jak Hellfire Citadel (level 60 instance dungeon) oraz Tendris Keep (level 70 instance dungeon) – **dostępne będą wyłącznie przy użyciu latającego wierzchowca!** Nie, nie mylą was oczy – dostępny

WOW: TBC

To, co widzieliśmy dotąd w WoW, to dopiero początek!

stanie się nam latający Nether Dragon jako wierzchowiec dla graczy na poziomie 70 w nagrodę za wyjątkowo wymagający quest. Niestety, służyć ma on wyłącznie jako środek transportu w Outlands i podobnie jak w przypadku pozostałych wierzchowców, niemożliwa będzie walka 'while mounted'.

Caverns of Time

Możliwość gry nowymi rasami i dostęp do Outlands posiadać będą wyłącznie bohaterowie, którzy nabędą prawo uczestniczenia w The Burning Crusade. Nie oznacza to jednak, że dotknie ona wyłącznie tych, którzy za to zapłacą. I tak, wszyscy chętni będą mogli zwiedzić Caverns of Time w Tanaris, które – podobnie jak Scarlet Monastery – składać się ma z kilku instance dungeonów, zwanych tu strefami czasowymi. Celem pierwszej, osadzonej w czasach, gdy Tarren Mill należał do Przymierza, będzie uwolnienie z Durnholde Keep samego Thralla! Druga rozgrywać się ma w The Black Morass, gdzie dane nam będzie zobaczyć na własne oczy moment otwarcia Mrocznego Portalu przez Medivha! Ostatnia strefa przeznaczona będzie dla rajdów i rozgrywać się będzie w trakcie bitwy na Górze Hyjal! Inny raid dungeon znajdować się ma w Deadwind Pass. Ten pozwoli zwiedzić dawny dom Medivha – tajemniczą i śmiertelnie niebezpieczną Karazon Tower wraz z jej Operą i Biblioteką. Bohaterowie Battlegrounds wreszcie otrzymają możliwość walki na nowym polu bitewnym – przeznaczonym dla poziomów 54-70 Hellfire Peninsula.

Gwiazdka 2006

Niestety, mamy jeszcze sporo czasu, by się przygotować do The Burning Crusade. Ta rozpocznie się **najwcześniej za rok**. Nie oznacza to jednak na szczęście, że zostaniemy pozostawieni samym sobie i World of Warcraft przestanie się rozwijać i zmieniać. Przeciwnie – już w patchu 1.9 – prócz obiecanych zmian talentów paladyna i priesta – pojawią się m.in. dwa rajdy w Silithusie (dla 20 oraz 40 graczy) – ruiny Ahn'Qiraj, nowe domy aukcyjne w każdej ze stolic czy zmienne warunki pogodowe jak deszcz, śnieg i burze piaskowe. Innymi słowy – to, co widzieliśmy dotąd, to dopiero początek! Do zobaczenia w Świecie Warcrafta! |CDA|

PRODUCENT: HUMAN HEAD STUDIOS

WWW.HUMANHEAD.COM

DATA PREMIERY: MARZEC 2006

XIII

USAGI | SPÓŹNIONE ŁOWY

Rok 1997. 3DRealms zaskakuje konkurencję wykładając na stół dwa tuzy: Duke Nukem 4ever i Prey. Niepoliczalni wówczas fani Duke Nukem 3D zaczynają odliczać dni do premiery tych supershooterów.

Rok 2005. Duke Nukem 4ever nadal jest i zapewne na zawsze pozostanie w produkcji, Prey zaś... być może wkrótce trafi do sklepów! Wkrótce, bo kwestia kilku miesięcy w porównaniu do wcześniejszych ośmiu lat to doprawdy drobiazg...

Decyzję o wskrzeszeniu Prey Human Head Studios, twórcy Rune i Dead Man's Hand, podjęło już w 2002 roku. Kolejne 3 lata zajęło chłopakom modyfikowanie pierwotnych założeń 3D Realms oraz oprawienie ich w technologię najnowszego Dooma. Warto było: **nowy Prey prezentuje się nadzwyczajnie.**

Antybohater?

Bohaterem Prey nie jest, jak mogłoby się zdawać, marine gotowy rezać pomiot piekielny, lecz... Tommy – zwykły szary człowiek, niedawno zwolniony z armii, który pragnie wrócić do rezerwatu (jest Indianinem) i przytulić się do swojej ukochanej. Niefart chce, że podobne miejsce i ten sam czas wybrał statek-matka Obcych, by porwać kilku przedstawicieli ludzi, a następnie, standardowo, zniszczyć Ziemię. Tommy nigdy nie chciał być bohaterem i zbawcą Ziemi, ale by uwolnić swoją kobietę (prawdziwy mężczyzna!), będzie musiał **zlikwidować tysiące pilnujących jej kosmitów.** Do tego okaże się, że dziadek Tommy'ego był szamanem i posiadł umiejętności **drogi astralnej**, które będzie chciał przekazać swojemu wnukowi. Być może brzmi to skomplikowanie, ale udowadnia tylko, że pech to nie przypadek. To tysiące wersji przeszłości, których ścieżki splatają się dla danej osoby w pewnym szczególnym miejscu i czasie.

Zabawy grawitacją

Miejsce, w którym Tommy'emu i nam przyjdzie spędzić większość gry, to potężny kosmiczny statek-matka. Statek, który powoli ewoluuje (tak jak Delta Labs w Doomie), statek pełen teleporterów i pułapek grawitacyjnych. Te będą mieć znaczenie: teleporty to połączenia między statkiem a innymi rzeczywistościami. Na szczęście korzystać z nich będą mogli nie tylko (jak w Doomie 3) przeciwnicy, lecz także nasz bohater. Możliwe będzie wejście w teleport prowadzący ze statku kosmicznego do jaskiń, nic też nie stoi na przeszkodzie, by zaraz tą samą drogą powrócić na statek. Częste też będzie działanie na przekór grawitacji – wbieganie w określonych miejscach na ścianę (pozwalają na to specjalne korytarzyki) i likwidowanie kolejnych przeciwników z tej teraz już podłogi. Pojawi się także kombinezon antygrawitacyjny, dzięki któremu Tommy będzie mógł poruszać się w grawitacji zerowej, samodzielnie wybierając miejsce „przyziemienia". O nim jeszcze za chwilę.

Kurczaki zarażone ptasią grypą.

Prey to łowy na nowatorskie ujęcie i technologię first-person shooterów.

Uśmiechnij się! Jesteś w ukrytym Obcym!

Mały strzał dla człowieka, wielki dla obcości.

Człowiek-Mucha wkrótce na ekranach kin!

Diablo podobne do Diablo.

Little Green Men

Obcy, których likwiduje Tommy, to najlepszy dowód na to, że twórcy naoglądali się filmów science fiction oraz naczytali zbyt wielu książek o mutacjach biologicznych. Przykładem plugawe hybrydy istot humanoidalnych i owadów. Ich górne odnóża zamienione zostały w śmiercionośną broń i ogólnie prezentują się jak unowocześniona wersja Wielkich Przedwiecznych i ich sługusów z mitologii Lovecrafta. Na swej drodze spotkasz także dzieci, które, w razie opętania, szybko wyrastają ze swojego dzieciństwa. Świecące oczy, nadludzka siła i chęć zabijania bliźniego-Tommy'ego to z pewnością najlepszy powód, dla którego nie powinieneś szukać z nimi zbyt bliskiego kontaktu.

Materialny i niematerialny

Na szczęście jednak nasz bohater dysponować będzie odpowiednimi środkami destrukcji Obcych. Są to biomechaniczne wynalazki, tak samo pokręcone jak ich użytkownicy. Mimo swojego kształtu nie różnią się od typowych broni, które znasz z innych gier, dzięki czemu szybko połapiesz się w obsłudze wyrzutni rakiet czy też karabinu maszynowego. Wyjątkiem są być może **lokalne granaty, czyli nóżki małych zielonych stworków, które wybuchają, po oderwaniu od ciała.**

Z bardziej konwencjonalnej broni wymienić można **łuk**. Posługiwać się nim będziesz jednak w sytuacjach krańcowo niekonwencjonalnych, a ściślej w trakcie wędrówki astralnej lub... po śmierci. W pierwszym przypadku Tommy opuści swe ciało, by dotrzeć do miejsc, do których nie będzie mieć dostępu w formie materialnej, cielesnej (podobne rozwiązania były na przykład w Ultimie IX).

Łuk przyda się także w życiu po życiu, czyli po śmierci, która okazuje się jedynie bramą do innego świata, w którym czają się duszożercze potwory. Jeśli Tommy'emu uda się je wszystkie unicestwić, uzyska możliwość powrotu do własnego ciała i kontynuowania gry. Jeśli jednak zginie – zginie ostatecznie (tj. aż do quick-loada), a wraz z tobą zginie szansa na uratowanie starej dobrej Ziemi...

A la Duke

Trzeba jeszcze wspomnieć o **integralności świata z bohaterem**, czyli o wszystkich smaczkach, które powodują, że masz wpływ na otaczające cię przedmioty. I tak, możesz pograć w minigierki, posłuchać muzyki z szafy grającej czy pooglądać jakiś program w telewizji. Istnieć też ma zmodyfikowany jetpack Duke'a Nukem. Jednak jako że czas nie stoi w miejscu, jetpack ten, czy może raczej wspomniany wcześniej kombinezon antygrawitacyjny, zmienił się równie poważnie, jak cała reszta gry. Ma on – dla przykładu – własne pole ochronne (tarcze energetyczne), a także zintegrowany system broni „pokładowej", która posłuży eliminacji przeciwników. Twórcy gry obiecują , że tego typu urządzeń i smaczków znajdziesz w grze dużo więcej.

Łowy czas zacząć!

Nie da się w ukryć, że Prey zapowiada się bardzo obiecująco. Faktem jest jednak także, że podobne obietnice składane były osiem lat temu. Dlatego też oczekiwaniu na premierę towarzyszyć będą dwa znaki zapytania. Pierwszy – czy twórcy dopełnili swoich zobowiązań wobec nas, graczy. Drugi – czy rzeczywiście warto było czekać te całe epoki dla gier komputerowych. O tym jednak każdy z nas przekona się sam najpewniej już **pod koniec marca 2006 roku.** |CDA|

Legendarne gry Blizzard® powracają!

TERAZ W SERII
PLATYNOWA KOLEKCJA
ZNAJDZIESZ ZESTAW 4 KULTOWYCH GIER W UNIKALNYM WYDANIU!

Antologia Blizzard
StarCraft, Brood War, Diablo, WarCraft II Battle.net Edition

battle.net

Gry w angielskiej wersji językowej

BLIZZARD ENTERTAINMENT
CD PROJEKT
gram.pl
59

Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier.
Więcej informacji na stronie gram.pl.

- PRODUCENT: TERMINAL REALITY
- WWW.DEMONIKGAME.COM
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

Demonik to opowieść o opętanych żądzą zemsty.

EUGENIUSZ SIEKIERA | CLIVE BARKER ZNOWU MĄCI

Demonik

Dziwię się, dlaczego Stephen King wciąż jeszcze nie dostrzegł możliwości – także finansowych – oferowanych przez gry komputerowe. Jeśli mnie pamięć nie myli, po dziś dzień powstała tylko jedna jedyna gra na bazie jego twórczości – The Dark Half. Tytuł tak stary, że nie pamiętają go nawet najstarsi Indianie.

Tymczasem chyba jedyny poważny konkurent króla horroru – Clive Barker – nie próżnuje i po świetnym Undying macza paluchy w kolejnej produkcji. Ta zatytułowana Demonik **czerpie całymi garściami z Messiah oraz Psi-Ops**, niemniej warto się jej przyjrzeć bliżej, bo stoją za nią nie byle jakie persony. Obok wspomnianego Barkera, który nie tylko odpowiada za scenariusz gry, ale i trzyma pieczę nad całym projektem, wypada również wymienić developerów – ojców krwistej panny Rayne – studio **Terminal Reality**. Projekty postaci zaś stworzył nie kto inny jak sam **David Finch**, światowej sławy rysownik, człowiek, którego fanom komiksów Marvela przedstawiać nie trzeba.

Cień, do nogi!

Antybohater jak malowany

Demonik to opowieść o ludziach szukających zemsty. Pragnących jej bezgranicznie, gotowych posunąć się do ostateczności. W grze wcielimy się w demona zwanego Volwrath. W jego skórze (zresztą nie tylko jego) przyjdzie nam pomścić osobę, która nas wezwała. Twórcy obiecują około **10 długich, zróżnicowanych misji**. Każde z zadań to zupełnie nowa historia.

Kluczową umiejętnością Volwratha będzie opętanie, a więc **umiejętność wcielania się w każdą, nawet przypadkowo spotkaną osobę**. Człowiek, którego ciałem zawładniemy, posłużyć nam może do wielu celów. Przede wszystkim jedynie w ludzkiej postaci będziemy mogli korzystać z broni palnej. Również nie raz i nie dwa jedynie w skórze konkretnej osoby będziemy mogli dostać się do lokacji niedostępnej dla innych.

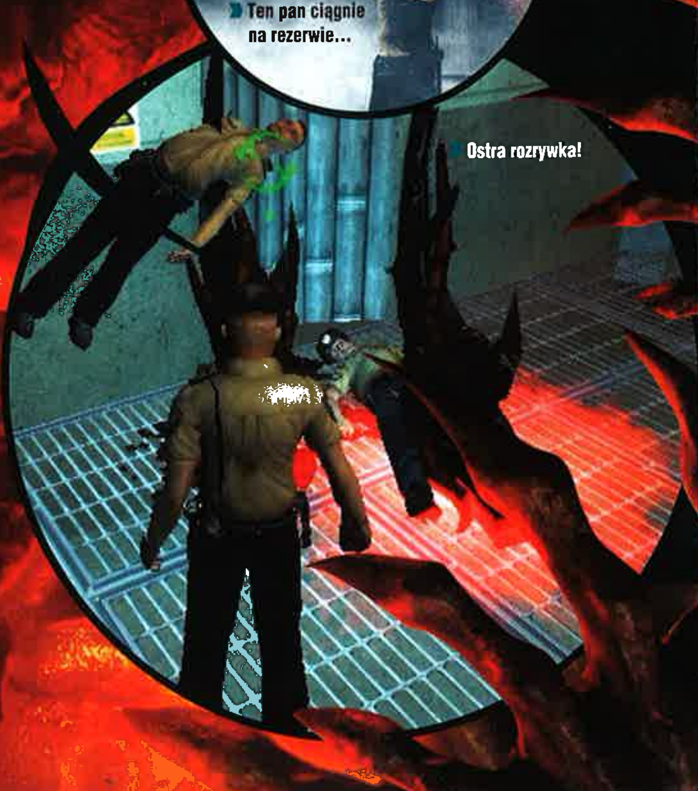
Spraw, by cierpieli

W swej naturalnej postaci, jak na demona przystało, zniszczenie siać będziemy za pomocą mocy piekielnych. Tu jawią się wspomniane przeze mnie wcześniej powiązania z Psi-Ops. I tak, odpowiednik najciekawszej chyba umiejętności – **telekinezy**, zwie się tu w dosłownym tłumaczeniu „ręką diabła". Za jej pomocą rzucanie naszymi przeciwnikami tudzież przedmiotami z najbliższego otoczenia nie będzie stanowić większego problemu. Wiąże się to ze sporą plastycznością autorskiego silnika (twórcy nieśmiało wspominają o wręcz niespotykanej dotąd interakcji ze światem gry), a **także realistycznym odwzorowaniem praw fizyki**. Łącznie zapowiedziano **8 rozmaitych specjalności (inne to m.in. Ogień Piekielny, Plaga i Rój)**, których w trakcie rozgrywki będziemy się uczyć, a te już posiadane dodatkowo rozwijać.

Demonologia AD 2006

Jak układa się współpraca Barkera i programistów z Terminal Reality i czy niemały potencjał Demonika zostanie wykorzystany – przekonamy się najpewniej wiosną 2006. **|CDA|**

Ten pan ciągnie na rezerwie...


Ostra rozrywka!

DEMONIK

PC CD-ROM
Platynowa Kolekcja
NOWY GORĄCY TOWAR
Platynowa Kolekcja
TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.
ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER, KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.
Platynowa Kolekcja
TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!
NIE TRAĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA. WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.
Nowości w serii!
JUŻ W SPRZEDAŻY:
Trainz Railroad Simulator 2006
Colin McRae Rally 2005
DOBRA CENA 59 90 ZŁOTYCH
gram.pl z CDPROJEKT
CDPROJEKT
platyna.cdprojekt.com
W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ TE GORĄCE GRY:
The Elder Scrolls III: Morrowind z dodatkami Tribunal i Bloodmoon
Gothic II
Ground Control II: Operation Exodus
Heroes of Might and Magic IV z dodatkami The Gathering Storm i Winds of War
Silent Storm z dodatkiem Sentinels
RollerCoaster Tycoon 2 z dodatkami Zakręcone Światy i Zakręcone Czasy
Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

PRODUCENT: CODEMASTERS
DATA PREMIERY: WIOSNA 2006
WWW.CODEMASTERS.COM

ELD | PIKSELE WRACAJĄ

Wspomnień czar...

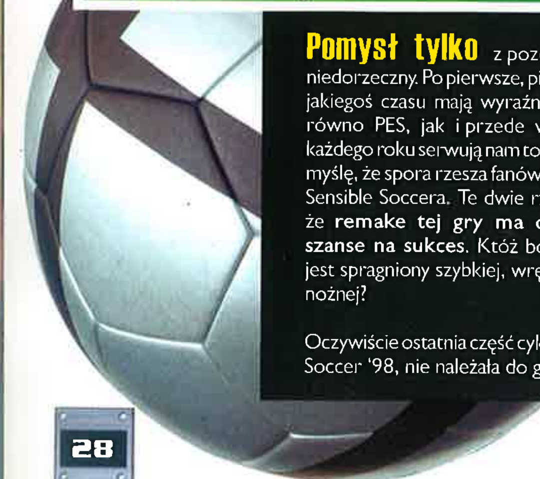
Popatrzcie na Sensible Soccera sprzed lat... I przyznajcie, że graficznie niewiele odbiega od najnowszego. Takie podejście to rzadkość w branży, bo obecnie twórcy stają na głowie, by gierki wyglądały jak najładniej, resztę mając w... poważaniu. Ciekawe, czy nastoletni gracze zaakceptują filozofię „liczy się grywalność, nie grafa". Oby.

Grafika odwrotnie proporcjonalna do grywalności... mam nadzieję.

Sensible Soccer

Kto by się spodziewał powrotu maleńkich piłkarzyków? W czasach gdy co roku jesteśmy obdarzani kolejnymi częściami FIFA i PES, jakiś geniusz postanowił – po prawie dekadzie – reanimować Sensible Soccera!

Motion capture ery kamienia łupanego.



Pomysł tylko z pozoru wydaje się niedorzeczny. Po pierwsze, piłkarscy tytani od jakiegoś czasu mają wyraźną zadyszkę. Zarówno PES, jak i przede wszystkim FIFA każdego roku serwują nam to samo. Po drugie, myślę, że spora rzesza fanów pamięta jeszcze Sensible Soccera. Te dwie rzeczy sprawiają, że **remake tej gry ma całkiem spore szanse na sukces**. Któż bowiem z nas nie jest spragniony szybkiej, wręcz szalonej piłki nożnej?

Oczywiście ostatnia część cyklu, czyli Sensible Soccer '98, nie należała do gier udanych, ale sami twórcy mają zamiar stworzyć tytuł, który będzie przypominać stare, dobre Sensible Soccery. Zresztą tym też tłumaczą brak cyferek za tytułem. Co ciekawe, autorzy upatrują niepowodzenia Sensible Soccera '98 w tym, że w latach dziewięćdziesiątych ich dzieło spełniało taką samą rolę jak dziś FIFA i PES. Sensible Soccer wychodził z regularnością szwajcarskiego zegarka tylko po to, by zaspokoić fanów... i marnie na tym wyszedł.

Jednak dziś wszyscy już chcą zapomnieć o Sensible Soccerze '98 i twórcy mają zamiar pokazać graczom, że **piłka nożna nie musi być wolna i nudna** (to aluzja do FIFA), a może być szybka i zabawna. Rozgrywka ma przypominać tę znaną dobrze fanom Sensible Soccera. Po boisku przemieszczają się w ekspresowym tempie maleńkie ludziki z wielkimi głowami. Podobnie jak przed laty zwodów nie będziemy robić za pomocą pada i dziesięciu klawiszy, ale odpowiednio szybkim uderzaniem w klawisze kierunkowe. Tak samo ze strzałami – powraca sławny *'banana shot'*, czyli strzał podkręconą piłką. W momencie strzału naciskamy klawisze kierunkowe, podkręcając łaciatą w odpowiednim kierunku. Jak się chwalą autorzy – **to gracz, a nie AI komputera**, jak w FIFA czy PES, **decyduje o tym, gdzie poleci piłka**.

Pod względem rozgrywki nowy Sensible Soccer ma się zatem niczym nie różnić od starego, dobrego Sensible'a. **Różnice mają natomiast być w trybach rozgrywki**, będzie ich po prostu więcej. Dochodzi tryb nazwany FIY Competition, w nim będziemy mogli zagrać w dowolnych rozgrywkach (puchar, liga etc.) według własnych zasad. Drugi tryb oferuje możliwość zrobienia własnego Dream Teamu i grę w Custom Career Mode. Ponownie możemy zagrać w dowolnych rozgrywkach, a dodatkowo

To gracz, nie AI komputera, decyduje o tym, gdzie poleci piłka!

dostajemy do odblokowania ponad sto upgrade'ów. Zarówno użytecznych, jak i czysto rozrywkowych – jak chociażby śmieszne koszulki.

Kiedy się patrzy na screeny, trudno się zachwycać grafiką – Sensible Soccer wygląda niemal tak samo źle jak przed 10 laty. Ale nie za grafę kochamy tę grę. Każdy oldschoolowiec jest na pewno przywiązany do widoku z lotu ptaka. Tu nie liczy się grafika, tylko szybkość i zabawa. I mam nadzieję, że nowy Sensible Soccer spełni fanów, i moje, oczekiwania. Któż bowiem nie czuje się zmęczony hegemonią tandemu FIFA – PES? **Premiera już późną wiosną. |CDA|**

SENSIBLE SOCCER

zapraszamy na gry.wirtus.pl

internetowy wirtus.pl sklep wysyłkowy

Informacje o wysyłce

- Termin dostawy 2-7 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 9.50 zł
- Koszty dostawy w ciągu 2 dni roboczych 11.90 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Tel.: 0-22 773 25 35 Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres korespondencyjny: Wirtus.pl, ul.Fabryczna 8A, 05-077 Warszawa Wesoła

Wszystkiego najlepszego z okazji Świąt oraz Nowego roku życzy Wirtus.pl

HITY NA GWIAZDKĘ

- HARRY POTTER I CZARA OGNIA — 118,90 PL
- CIVILIZATION IV — 109,00
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED — 118,90 PL

Szczególnie polecamy

Call of Duty 2 DVD — 79,90 PL
Gracze po raz kolejny dostali do przejścia trzy kampanie, historycznie nawiązujące do lat 1941-1945.

Football Manager 2006 — 84,00 PL
Ponad 5000 drużyn do prowadzenia z ponad 50 lig świata, w tym I i II liga polska!

King Kong — 84,00 PL
Niepowtarzalna rozgrywka - jako Jack Driscoll walcz o przetrwanie na Wyspie Czaszek i przekonaj się sam o potędze King Konga, który toczy pojedynki z ogromnymi bestiami.

FIFA 2006 DVD — 124,90 PL
EA Sports postarało się o jeszcze dokładniejsze odzwierciedlenie warunków sportowych jedynie na prawdziwych stadionach piłkarskich. Gra z polskim komentarzem.

- Piraci z Karaibów — 13,90 PL
- Trainz Railroad Simulator 2004 — 13,90 PL
- Heroes 3 Złota Edycja — 13,90 PL
- Baldur's Gate II — 13,90 PL
- Kajko i Kokosz Szkoła Latania — 19,00 PL
- Delta Force Helikopter w Ogniu + Misje — 38,90 PL
- Blitzkrieg Antologia — 44,90 PL
- Twierdza Krzyżowiec — 44,90 PL
- Command and Conquer Generals — 44,90 PL
- GTA Vice City — 44,00
- Prince of Persia Dusza... — 44,00 PL
- Kozacy II Wojny Napoleońskie — 49,90 PL
- Warlords Battlecry 3 ZE — 54,00 PL
- Rome Total War: Barbarian... — 59,00 PL
- Sims 2 Nocne Życie — 69,00 PL
- Brothers in Arm: Earned in Blood — 69,90 PL
- Myst V Koniec Wieków DVD — 84,00 PL
- GTR — 84,00 PL
- City of Heroes DeLuxe On Line — 99,00
- Dungeon Siege II — 109,00 PL

Gry PC - cennik

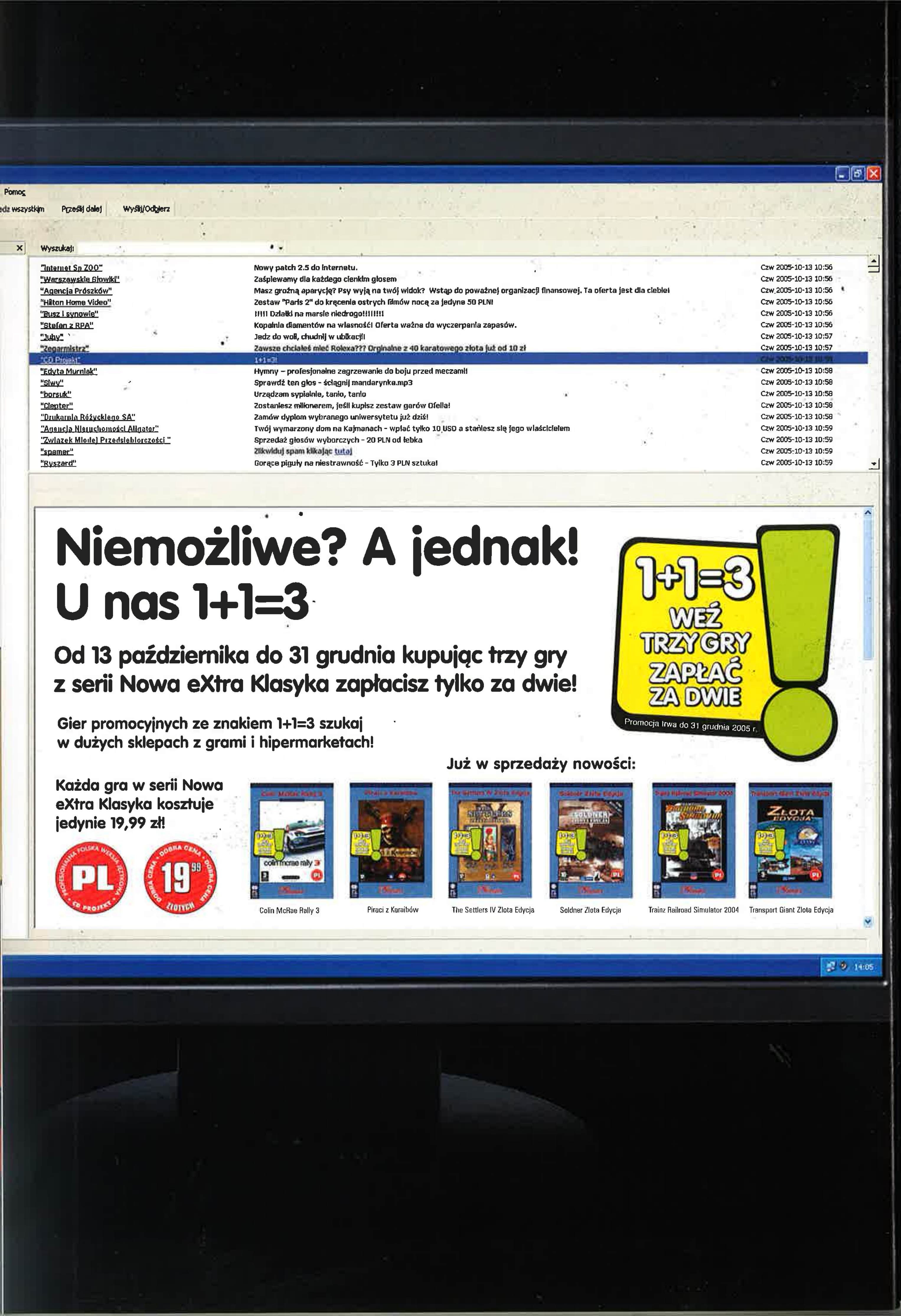
PEŁNA OFERTA NA WWW.WIRTUS.PL

02 DALMATYŃCZYKI	27,9
SINS PL	59
LLADYN: ZEMSTA NASIRY	27,9
NNO 1602 (PL)	19,99
AD BOYS 2 PL	14,9
RMIES OF EXIGO PL	44,9
ARD'S TALE PL DVD	78,9
EYOND DIVINITY PL	44,9
G MUTHA TRUCKERS PL	14,9
ATTLEFIELD 2 ED. DVD	118,9
OB BUDOWNICZY BUDUJE PARK	27,9
OB BUDOWNICZY PRZYGODA NA ZAMKU (PL)	19,9
RYDZ 3000	29,9
& C: GENERALS DELUX EDITION PL	44,9
ESARZ: NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA	19,99
HESSMASTER 9000	26,9
CHROME (PL)	19,9
COMANCHE 4 PL	19,99
CONFLIKT DESERT STORM 2 (PL)	44,9
CYCLING MANAGER 2	19,9
DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU + MISJE	49,99
DESPERADOS: PL	19,99
DEVASTACJA (PL)	19,9
DRIV3R - DRIVER 3 PL	44,9
DRIVER PL	19,99
EARTH 2160 PL	26,9
EEP 3 SYMULATOR KOLEI	45,9
EJ HIP HOP (PL)	19
ELDER SCROLLS III: MORROWIND PL	19,99
FAR CRY ED. DVD	44,9
EMPIRE EARTH 2 PL 84	84
FIM SPEEDWAY GRAND PRIX	19,9
FLANKER 2.5	19,9
FOTO STUDIO 2 (PL)	19
GOTHIC 2 PL	49,99
GOTHIC 2: NOC KRUKA PL	49,99
GOTO BRIDGE 2 2	29,9
GROUND CONTROL II: OPERACJA EXODUS PL	49,99
GTR	84
HALF LIFE GENERACJA	49,99
HARD TRUCK PL	19,9
HARRY POTTER - KOMNATA TAJEMNIC (PL)	37,9
JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE	48,9
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE CLASSIC	37,9
JUICED: SZYBCY I GNIEWNI	84
KOZACY: ANTOLOGIA PL	44,9
KRASNALE 2	10
KULT: HERETIC KINGDOMS	54
LIONHEART PL	19,99
LUFTWAFFE COMMANDER	19
MADAGASKAR PL	67,9
MASTER OF ORION 3 (PL)	19,99
MEDIEVAL: TOTAL WAR	44,9
MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ PL	44,9
OPERATION FLASHPOINT PLATYNOWA EDYCJA PL	44,9
POLANIE 2 (PL)	26,9
QUAKE 2	19,9
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	19,9
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	36,9
REDLINE: XTREME AIR RACING 2 (PL)	19
SACRED PLUS PL	44,9
SACRED UNDERWORLD PL	59
SHADOW VAULT	54
SIEGE OF AVALON PL	19,9
SILENT HUNTER II	19,9
S.ABRA KADABRA (PL)	57,9
SIMS GWIAZDA (PL)	57,9
SIMS WAKACJE (PL)	57,9
SIMS ZWIERZAKI (PL)	57,9
SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX	44,9
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II - LUDZIE HONORU PL	44
SPLINRER CELL	19
SPELLFORCE - ZŁOTA EDYCJA PL	44,9
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	44,9
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC PL	59,99
STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY	44,9
STARCRAFT + BROOD WAR	47,99
THE I OF THE DRAGON PL	39
THE SIMS 2 PL	128,9
THE SIMS 2: NA STUDIACH PL (DODATEK DO GRY)	74,9
TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR PL	44,9
TOCA RACE DRIVER PL	19,99
TRIBES ZEMSTA	49,99
TRACKMANIA SUNRISE	59
TWIERDZA 2 DVD PL	84
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC PL	44,9
UNREAL II: THE AWAKENING	44,9
UNREAL TOURNAMENT 2004 DVD	44,9
VIRTUAL SKIPPER 2	19,9
WORMS 3D	19,99

WYPRZEDAŻE I PROMOCJE!

- WESTERNER — 6,99 PL
- WARCRAFT II — 9,99
- DUNGEON SIEGE — 19,90 PL
- AGE OF WONDERS MAGIA CIENIA — 19,90 PL
- URU: AGES BEYOND MYST — 24,99 PL
- STILL LIFE — 28,90 PL
- THE MOMENT OF SILENCE — 28,90 PL
- CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT — 28,90 PL
- LORDS OF EVERQUEST — 29,90 PL
- SACRED PLUS — 29,99 PL
- FREELANCER — 39,00
- IMPOSSIBLE CREATURES — 39,00
- CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY — 39,99
- NPK: BLIZZARD PAK — 49,99
- NPK: DIABLO 2 + LOD — 49,99 PL
- NPK: WARCRAFT 3 + FT — 49,00 PL

www.wirtus.pl NAJTANIEJ W SIECI www.wirtus.pl



Pomoc
dz wszystkim
Prześlij dalej
Wyślij/Odbierz
Wyszukaj:
"Internet Sp ZOO" Nowy patch 2.5 do internetu. Czw 2005-10-13 10:56
"Warszawskie Główki" Zaśpiewamy dla każdego cienkim głosem Czw 2005-10-13 10:56
"Agencja Prószków" Masz groźną aparycję? Psy wyją na twój widok? Wstąp do poważnej organizacji finansowej. Ta oferta jest dla ciebie! Czw 2005-10-13 10:56
"Hilton Home Video" Zestaw "Paris 2" do kręcenia ostrych filmów nocą za jedyne 50 PLN! Czw 2005-10-13 10:56
"Busz i synowie" !!!!! Działki na marsie niedrogo!!!!!!!! Czw 2005-10-13 10:56
"Stefan z RPA" Kopalnia diamentów na własność! Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Czw 2005-10-13 10:56
"Juby" Jedz do woli, chudnij w ubikacji! Czw 2005-10-13 10:57
"Zegarmistrz" Zawsze chciałeś mieć Rolexa??? Orginalne z 40 karatowego złota już od 10 zł Czw 2005-10-13 10:57
"CD Projekt" 1+1=3!
"Edyta Murnlak" Hymny – profesjonalne zagrzewanie do boju przed meczami! Czw 2005-10-13 10:58
"Siwy" Sprawdź ten głos - ściągnij mandarynka.mp3 Czw 2005-10-13 10:58
"borsuk" Urządzam sypialnie, tanio, tanio Czw 2005-10-13 10:58
"Clepter" Zostaniesz milionerem, jeśli kupisz zestaw garów Ofella! Czw 2005-10-13 10:58
"Drukarnia Różyckiego SA" Zamów dyplom wybranego uniwersytetu już dziś! Czw 2005-10-13 10:58
"Agencja Nieruchomości Aligator" Twój wymarzony dom na Kajmanach - wpłać tylko 10 USD a staniesz się jego właścicielem Czw 2005-10-13 10:59
"Związek Młodej Przedsiębiorczości" Sprzedaż głosów wyborczych - 20 PLN od łebka Czw 2005-10-13 10:59
"spamer" Zlikwiduj spam klikając tutaj Czw 2005-10-13 10:59
"Ryszard" Gorące piguły na niestrawność - Tylko 3 PLN sztuka! Czw 2005-10-13 10:59
Niemożliwe? A jednak!
U nas 1+1=3
Od 13 października do 31 grudnia kupując trzy gry z serii Nowa eXtra Klasyka zapłacisz tylko za dwie!
Gier promocyjnych ze znakiem 1+1=3 szukaj w dużych sklepach z grami i hipermarketach!
1+1=3 WEŹ TRZY GRY ZAPŁAĆ ZA DWIE
Promocja trwa do 31 grudnia 2005 r.
Już w sprzedaży nowości:
Każda gra w serii Nowa eXtra Klasyka kosztuje jedynie 19,99 zł!
PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT
19 99 DOBRA CENA ZŁOTYCH
Colin McRae Rally 3
Piraci z Karaibów
The Settlers IV Złota Edycja
Soldner Złota Edycja
Trainz Railroad Simulator 2004
Transport Giant Złota Edycja
14:05

Nowa eXtra Klasyka Gier Komputerowych

Nie każda reklama to ściema...
Dla nas 1+1 to naprawdę 3!!!
Nie wierzysz? Przekonaj się!
Nowa promocja tylko do 31 grudnia.

Więcej o grach z serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.com

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

© 2005. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

PRODUCENT: WHITE BIRDS PRODUCTIONS
HTTP://WHITEBIRDSPRODUCTIONS.COM
DATA PREMIERY: LUTY 2006

XIII

WEAVER | Z SYBERII DO AFRYKI

Tzw. Afrolampart (określenie „czarny" jest politycznie niepoprawne).

Chewbacca?! Kopę lat, stary!!!

PARADISE

Benoit Sokal. Mówi ci coś to nazwisko? Nie? No, dobrze – jesteś usprawiedliwiony, o ile oczywiście nie uważasz się za wielbiciela przygodówek...

Chociaż nawet jeśli tego typu produkcje robią u ciebie za rzutki, nie mogłeś nie słyszeć o Syberii – ujmującej historii w całości wymyślonej właśnie przez Sokala. Przeszłość Syberii jest o tyle ciekawa, że Benoit pierwotnie stworzył ją na kartach komiksu, a dopiero później przystał na jej zegranizowanie. Czy więc Paradise, kolejny autorski projekt realizowany na bazie komiksu, przyniesie Benoitowi jeszcze większy rozgłos? Już teraz można śmiało zakładać, że tak. Fabuła Raju bowiem, podobnie jak ta Syberii, pozwala zatrzasnąć za sobą drzwi szarej rzeczywistości i dać się porwać życiowej przygodzie. Wystarczy tylko popuścić wodze fantazji...

Dawno temu w Afryce...

Niestety, początek historii nie jest tak cukierkowy. Dla głównej bohaterki, Ann Smith, jest wręcz dramatyczny. Okazuje się, że ojciec Ann, którego – wskutek rozwodu rodziców – utraciła mając 10 lat, jest poważnie chory i że jego dni na tym świecie są policzone. W liście, który wraz z szokującą nowiną dotarł aż do Szwajcarii, gdzie panna Smith aktualnie mieszka ze swoją matką, znalazła się też prośba, by Ann przybyła jak najprędzej do Afryki (!), jeśli chce zobaczyć ojca wśród żywych. Oczywiście nie byłoby o czym mówić, gdyby ojcem głównej bohaterki nie był król Rodon – dyktator sprawujący władzę nad Maurania, państwem osadzonym w środkowej części Sahary!

Dla wszystkich fanów Benoit Sokala i maniaków wysmakowanych przygodówek.

Rzeczą zrozumiałą jest natomiast, że Ann czym prędzej pakuje manatki i wylatuje do Mauranii. Los jednak chce, że nie od razu dociera na miejsce. To zaś dlatego, że samolot, którym leci, zostaje zestrzelony i rozbija się gdzieś na terenie Afryki. Szczęśliwie bohaterka – jako jedyna – uchodzi z życiem, co nie znaczy, że bez szwanku. Panna Smith, ocknąwszy się w dziwnym pałacu, dość szybko zdaje sobie sprawę, że... **nie wie, skąd się wzięła w miejscu, w którym jest, i co najgorsze – nie wie, kim w ogóle jest ani nawet jak się nazywa!** Dopiero znaleziony przypadkowo paszport pozwala jej przypomnieć sobie własne imię oraz miejsce zamieszkania, do którego za wszelką cenę postanawia wrócić, nie mając najmniejszej świadomości celu, w jakim przybyła do Afryki...

Przekleństwo?

Intrygujący początek, bez dwóch zdań. Jednak Benoit w swoich dotychczasowych grach (Syberia, Amerzone) udowodnił, że wkręcający wstęp jest tak naprawdę tylko „zwiastunem" tego, co czeka nas w dalszej części rozgrywki. I nie chodzi tu – bynajmniej – tylko o samą fabułę, ale również o miejsca, w których dzieje się akcja, o zamieszkujące je cywilizacje, o wiarygodne postacie oraz wiele innych aspektów. Ale po kolei.

Kto grał w obie części Syberii, doskonale pamięta, że odwiedzał głównie miejsca egzotyczne, odcięte od tych znanych nam na co dzień. W Paradise będzie bardzo podobnie. Gra, identycznie jak przytaczana do znudzenia Syberia, zostanie podzielona na **cztery odrębne regiony**, ściśle połączone ze sobą linią fabularną. Zabawę rozpoczniesz więc od Madargane – jak się później okaże – miasta najbliższego miejscu katastrofy samolotu Ann. W dość krótkim czasie dowiesz się również, kto stoi za ową tragedią. Najważniejsze jednak jest to, że aby liczyć na jakąkolwiek pomoc ze strony księcia Madargane, bohaterka już na samym początku zostanie zmuszona... do odnalezienia rodzinnego domu czarnego lamparta, który strzeże nocą dworu księcia.

Jak więc łatwo się domyślić, **zwierzak stanie się nieodłącznym towarzyszem panny Smith**, przemierzającej Afrykę w celu dotarcia do Kilimandżaro, gdzie – według przekazanych Ann informacji – znajduje się siedlisko lamparta. Należy jednak mieć na uwadze fakt, że wraz z rozwojem wydarzeń pamięć dziewczyny będzie powracać, co z pewnością przysporzy jej wielu komplikacji...

Ładnie tu

Wróćmy jednak do tematu regionów, na jakie gra została podzielona. Otóż, zaraz po opuszczeniu Madargane, wraz ze swoim dzikim kompanem, trafisz do Wioski Baobabów, następnie zaś do kompleksu górniczego, a na

Siostro, basen już mam, teraz kaczkę!

Cóż za wolny engine – patrzę 5 sekund na obrazek a tu ciągle tylko jedna klatka!

koniec przyjdzie ci kroczyć po pokładzie ogromnej, Czarnej Łodzi, którą król Rodon polecił zbudować w obawie przed... ha, tego ci już nie zdradzę. Powiem za to słów kilka o Wiosce Baobabów i jej mieszkańcach, Molgrave'ach.

Otóż lud ten, jak każdy zresztą, ma swoje tradycje i przyzwyczajenia. Lecz tym, co wyróżnia Molgrave'ów na tle pozostałych nacji, jest wiara w to, że wszystko, co dzieje się na ziemi, jest złe! Dlatego mieszkańcy Wioski Baobabów żyją w szałasach, między koronami drzew. Co ciekawe, pilnie przestrzegają zasad przekazywanych z pokolenia na pokolenie i zawsze poruszają się na grzbietach zwierząt wyglądem przypominających wielbłądy (skrzyżowane ze strusiem). Co więcej, nawet po śmierci chowani są tak, że nie dotykają ziemi – ich ciała są bowiem owijane w skóry i mocowane na specjalnych palach wznoszących się ponad ziemią.

Wiesz już, że w trakcie podróży towarzyszyć ci będzie **czarny lampart**. Jednak dopiero teraz dowiesz się, że będziesz miał okazję wcielić się w niego, co w rezultacie pozwoli na wykonywanie rzeczy, którym zwykły homo sapiens nie dałby rady. I tak, poruszając się na czterech łapach, będziesz mógł wspinać się na niedostępne dla Ann wysokości, przeskakiwać większe odległości, widzieć w ciemnościach, pokonywać duże dystanse w krótkim czasie, no i oczywiście... straszyć ludzi. :) Autorzy gry zaznaczają przy tym, że lampart będzie miał z bohaterką o wiele więcej wspólnego, niż mogłoby się z początku wydawać.

Technikalia

System rozgrywki w Paradise, podobnie jak ten z Syberii, bazował będzie nie tylko na klikaniu myszką (point & click), ale również na rozwiązywaniu łamigłówek bezpośrednio połączonych z fabułą. Jednak według słów twórców, **„mechaniczne" zagadki, które tak bardzo irytowały graczy w przygodach Kate Walker, tutaj zostaną zastąpione zagadkami czysto problematycznymi**, tzn. polegającymi na rozmawianiu z kimś, odnalezieniu czegoś itp.

Jeśli chodzi o wykonanie lokacji... Będą one przedstawione jako statyczne, dwuwymiarowe obrazki, co oczywiście nie znaczy, że zabraknie na nich jakichkolwiek animacji. Wręcz przeciwnie, gra będzie obfitować w mnóstwo tego typu rzeczy, które – bądź co bądź – budują klimat. Poza tym przygotowaniem oprawy muzycznej zajmie się – jak w przypadku Syberii – **Dimitri Bodiansky**. Więcej pisać raczej nie trzeba – ci, którzy grali, wiedzą, czego się spodziewać. Ci natomiast, którzy nie mieli dotąd okazji posmakować Kate... znaczy się, Syberii, mają czego żałować.

Wiem, że będzie OK!

Z materiałów, które przedstawili goście z White Birds Productions, klarownie wynika, że Paradise będzie przynajmniej grą solidną. Bo, przepraszam bardzo, ale po zapowiedziach obu części Syberii – i zagraniu już w pełne ich wersje – nie zawiodłem się ani trochę. Wypada więc wierzyć im i tym razem... **|CDA|**

Nie masz jeszcze pomysłu na prezent mikołajkowy lub gwiazdkowy?
Szukasz fajnych gier w fajnej cenie?

Masz problem z głowy!

Szukaj w sklepach gier z Mikołajem.

Każda w atrakcyjnej cenie 39.90 zł!

gram.pl Z CDPROJEKT

CD PROJEKT

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

DOBRA CENA 39,90 ZŁOTYCH

12 najlepszych pomysłów na prezent!

Już w sprzedaży:

Beyond Divinity • Colin McRae Rally 04 • Children of the Nile • Constantine • Full Spectrum Warrior
Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre • The Punisher • Soldiers: Ludzie Honoru
ToCA Race Driver 2 • Tribes: Zemsta • Warhammer 40,000: Dawn of War • Worms Forts Oblężenie

Still Life

„Ci, co grali w Post Mortem albo w Syberię, powinni Still Life powitać jak starego znajomego."

CD Action, ocena 9/10

UFO Decydujące Starcie

„Decydujące Starcie po prostu wymiata! UFO ciągle w dobrej formie!"

Imperium Gier

Stalingrad

„W porównaniu z Blitzkrieg, Stalingrad na pewno wypada lepiej."

CD Action 7/10

Star Wolves: Gwiezdne Wilki

„Wyobraźcie sobie grę będącą połączeniem Homeworlda z X2, okraszoną na dodatek elementami RPG."

CD Action, ocena 8/10

Dyplomacja

„Producent, twórca hitów Europ Universalis i Hearts of Iron 2 postarał się, aby konwersja „Dyplomacji" na PC, jak najlepi oddawała emocje prawdziwej gry planszowej."

Gry.onet.pl

CENY NOWYCH GIER SPADŁY! REWOLUCJA NADESZŁA!

ORYGINALNE GRY DLA KAŻDEGO!
DOŁĄCZ DO REWOLUCJONISTÓW!
PC CD-ROM
I Wojna Światowa
KRYZYS KUBAŃSKI
FIRST TO FIGHT
PC DVD-ROM
THE MOMENT OF SILENCE
OUTFRONT
NA TYŁACH WROGA
I Wojna Światowa
Jeżeli bawiłeś się dobrze przy grze Blitzkrieg, czy Soldiers i kochasz strategie, to jest produkt dla Ciebie!"
Wirtualna Polska
Kryzys Kubański
„Nie ma to jak dobrze przygotowany atak na silniku Blitzkrieg. Spróbuj Kryzysu Kubańskiego!"
Imperium Gier
Close Combat: First to Fight
„FTF jest naprawdę bardzo dobrym, wciągającym oraz grywalnym tytułem."
GRY Komputerowe, ocena 5.5/6
Moment of Silence
„Polecam ją każdemu, nie tylko zdeklarowanym miłośnikom gier przygodowych."
GRY-OnLine, ocena 80%
Outfront: Na Tyłach Wroga
„Dynamiczna akcja i ciekawe wyzwania, w końcu to dodatek do Soldiers: Ludzie Honoru. W tę grę trzeba zagrać!"
Imperium Gier
WWW.RC.CENEGA.PL
DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
www.gry-online.pl
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
REWOLUCJA CENOWA
ORYGINALNE GRY DLA KAŻDEGO 29,90 PLN
Wszystkie gry zaprezentowane w niniejszej ofercie są dystrybuowane przez firmę Cenega Poland Sp. z o.o. Wszelkie nazwy, tytuły, grafiki, logo i komponenty wizualne są chronione prawem autorskim oraz prawami pokrewnymi i są własnością poszczególnych podmiotów prawnych.

PRODUCENT: STORMREGION
DATA PREMIERY: WIOSNA 2006
WWW.RUSHFORBERLIN.COM

RADAZ | PUKAJĄC DO BERLINA BRAM...

Rush for Berlin

Miłośnikom RTS-ów o tematyce II wojny światowej serii Codename: Panzers przedstawiać nie trzeba. Z całą pewnością natomiast warto zaprezentować kolejny projekt jej twórców, Rush for Berlin.

Rush for Berlin to kolejna strategia w czasie rzeczywistym osadzona w realiach II wojny. Tym, co odróżniać ma ją od gier serii Panzers, to fakt, że koncentruje się na tytułowym Szturmie na Berlin. Innymi słowy, przeniesie nas na obrzeża stolicy Trzeciej Rzeszy na kilka zaledwie miesięcy przed ostatecznym upadkiem Hitlera. Zadaniem tym naturalnie obarczony zostanie gracz i kontrolowane przez niego siły aliantów (Francja, Wielka Brytania, USA) bądź Armii Czerwonej.

Zanim jednak do tego dojdzie, będzie on musiał przygotować grunt swoim jednostkom. Tych zaś ma być przynajmniej tyle samo, ile mieliśmy okazję oglądać w poprzednich dziełach StormRegion, np. w Fazie Pierwszej, w której było ich blisko 100, z czego 50 rodzajów stanowiła sama piechota! W Rush for Berlin będzie zaś o tyle ciekawiej, że będziemy mieć dostęp do unikatowych jednostek, jak *decoy truck*, który można ucharakteryzować na wrogi czołg, a nawet uzbrojenia zarówno znanego (np. V1), jak i prototypowego – nigdy niezrealizowanego, ale udokumentowanego historycznie. Dla przykładu – można będzie sterować superciężkim (ok. 150 ton!!!) niemieckim czołgiem, którego konstruktorzy przekornie ochrzcili „Myszką". (I wierzcie lub nie – jego prototyp nawet powstał...) Wszystko to razem pewnie – i miejmy nadzieję, bezpiecznie – doprowadzi nas nie tylko pod Bramę Branderburską, ale wręcz do drzwi bunkra Fuhrera!

Won stąd, myśmy sobie zaklepali tę plażę!

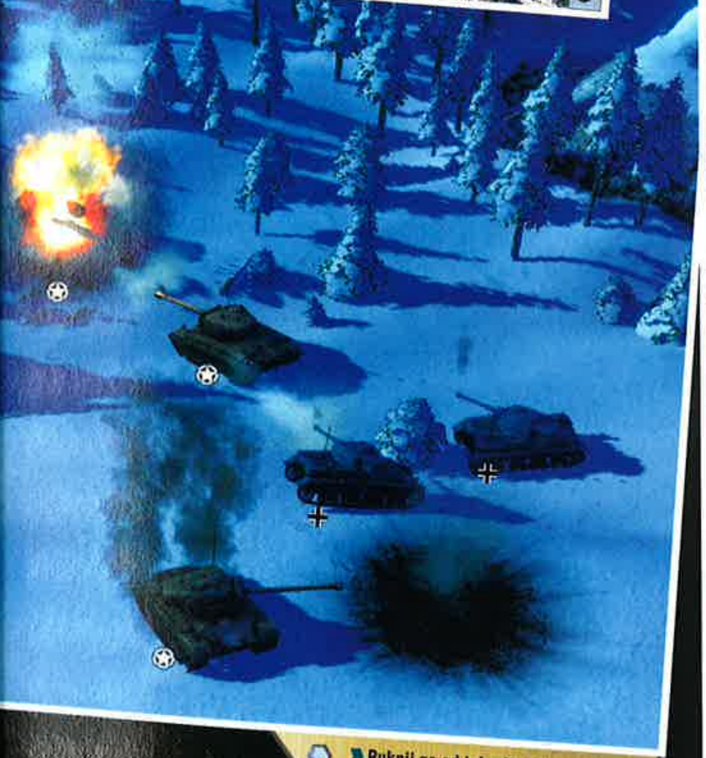
RfB przeniesie nas na obrzeża stolicy Trzeciej Rzeszy na kilka miesięcy przed upadkiem Hitlera.

Hell with this damn war!

Rush for Berlin tworzony jest na bazie sprawdzonego już silnika Gepard 3D. Nic dziwnego więc, że wizualnie nie odbiega znacząco od tego, do czego przyzwyczaiło nas Codename: Panzers. Nie znaczy to jednak, że całość będzie jedynie zbiorem nowych misji! Przeciwnie – upgrade'owi uległa zarówno forma (ta skrząca się słońcem woda! Te zmienne warunki pogodowe! Te misje nocne z cieszącymi oczy gracza wreszcie wiarygodnymi światłocieniami!), jak i treść.

Przykładem założenie, że scenariusze będą bazować na faktycznych wydarzeniach historycznych. Ważną rolę odgrywać też mają

„Schwalbe" über „Maus".



Puknij go od tyłu, Hans!

zdolności specjalne poszczególnych jednostek. Część z nich już znamy – np. piechota wyposażona w koktajle Mołotowa może zmusić do ucieczki załogi czołgów, ale nie jest w stanie zagrozić samemu sprzętowi. Pojawią się także nowe moce, np. krasnoarmyj Red Zeal (czyli czerwony szał), czyniący na krótko nasze jednostki niezwyciężonymi, czy tajemnicza substancja o działającej na wyobraźnię nazwie 'Vodka'.

Let's have our tea before we attack, shall we?

Przyznam, że początkowo traktowałem Rush for Berlin jako próbę zdyskontowania sukcesu Codename: Panzers, zdolnego w najlepszym przypadku jedynie umilić czas oczekiwania na Trzecią Fazę. Teraz jednak jestem pewien, że będzie przynajmniej tak dobra jak poprzednie dzieła StormRegion. Ostateczny Szturm na Berlin rozpocznie się **wiosną 2006.** |CDA|

Dla mnie bomba – powiedziała załoga czołgu.

Jako Kong, łam szczęki, miażdż przeciwników
i rzucaj potężnymi przedmiotami w grze TPP.

Jako Jack, korzystaj z broni, pułapek i pomocy zespołu,
aby przetrwać w pełnej napięcia rozgrywce FPP.

12+
TM
www.pegi.info

„Doskonała gra na podstawie kinowego hitu.
King Kong króluje!"
POLECAMY
wp.pl
GRY.WP.PL
CZŁOWIEK LUB KONG.
WYBIERAJ!
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
Gra na komputer PC już w sklepach!
Film w kinach od 14 grudnia.
www.kingkonggame.com
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
99,90 PLN
PC CD-ROM
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

» PRODUCENT: SABER INTERACTIVE » WWW.SABER3D.COM
» DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

Nigdy jeszcze zabawa w boga Chronosa nie stanowiła istoty gry

EUGENIUSZ SIEKIERA | SZYKUJE SIĘ COŚ NIETYPOWEGO!

TimeShift

Grupa Saber Interactive nie wykazała się dotąd zbytnio na polu FPS-ów. Udało im się stworzyć jedynie dość mizerną kalkę Serious Sama, zwącą się Will Rock. Teraz jednak będą mieli okazję zrehabilitować się w oczach graczy, a to dzięki zbliżającej się premierze ich najnowszego dziecka – zadziwiająco dobrze zapowiadającego się TimeShift.

Fabuła gry rzuci nas w niedaleką przyszłość. Jak to zwykle w grach komputerowych bywa, **przyszłość niezbyt różową**. Mniejsza jednak o szczegóły niezbyt wyszukanej historii (motywy znane już chociażby z filmowego „Efektu motyla"). TimeShift **nie jest typowym futurystycznym FPS-em**, gdyż jest w nim coś, czego na próżno by szukać wśród tytułów konkurencji. Jest nim **specjalny kombinezon bojowy** naszego bohatera – pułkownika Michaela Swifta.

Ten – The Quantum Suit – pozwoli nam **manipulować czasem** (w rozsądnych granicach, ma się rozumieć). Chciałoby się powiedzieć *„wielka mi sensacja, toż przecież sam Książę Persji poza bieganiem po ścianach nic innego nie robił, jak właśnie cofał się o kilka sekund w czasie"*. Co prawda, możliwość ingerencji w czwarty wymiar to rzecz przewijająca się już w grach komputerowych kilkakrotnie, jednak nigdy jeszcze owe możliwości nie były tak rozbudowane jak w produkcji programistów ze studia Saber Interactive. **Nigdy też zabawa w boga Chronosa nie stanowiła istoty gry.**

Tutaj bowiem nie tylko będzie można cofnąć czas, ale również go zwolnić (czyli włączyć bullet time), a nawet **zatrzymać**! Co prawda, strzelanie do zastygłych niczym słupy soli przeciwników wydaje mi się ździebko dziwne, by nie powiedzieć monotonne, no ale zobaczymy, jak będzie. Wierzę w inwencję twórców.

Zresztą manipulowanie czasem ma odgrywać na tyle istotną rolę, że przyda się nie tylko do eksterminacji wrogów, ale i pokonywania całego szeregu przeszkód. Wiązać się to będzie z konstrukcją samych map oraz licznymi miniłamigłówkami, jakie przyjdzie nam rozwiązać. Warto pamiętać o tym, że **zatrzymanie czasu w miejscu spowoduje także zawieszenie obowiązujących praw fizyki**, co niejednokrotnie pozwoli nam przezwyciężyć przeszkodę z pozoru nie do pokonania.

By za prosto nie było...

W przeciwieństwie do wspomnianego Prince of Persia, **ingerowanie w czwarty wymiar, a więc np. cofanie się w czasie, nie uchroni nas od obrażeń.** W PoP korzystaliśmy z tej opcji głównie w przypadku niefortunnego skoku, ratując dzięki temu kruchy żywot i szczędząc sobie trudu przechodzenia całego poziomu od początku. Tutaj natomiast cofnięcie zdarzeń nie zredukuje ran odniesionych we wcześniejszym-niedoszłym boju. Przyznam, że podoba mi się takie rozwią-

Ingerowanie w czwarty wymiar, a więc np. cofanie się w czasie, nie uchroni nas od obrażeń.

TIMESHIFT

...Niewidzialni mnie atakują!

Gdzie was nosi, do cholery!

zanie, w przeciwnym bowiem razie owa funkcja służyłaby w znacznej mierze jako alternatywna wersja klawisza F9 (Quick Load)...

Mało tego, **w grze nie będzie również apteczek rozsianych po całej okolicy**. Nasz specjalny kombinezon będzie posiadać właściwości regenerujące, jednak podreperowanie zdrowia pociągnie za sobą straty energii, niezbędnej również do korzystania z manipulatora czasowego.

Co ciekawe, przynajmniej część ze wspomnianych powyżej rozwiązań wykorzystana będzie w mutiplayerze. Wszystko ładnie, pięknie, ale mam mieszane uczucia, bo po prostu trudno mi sobie wyobrazić, jak to ma wyglądać w praktyce. Z drugiej zaś strony, ekipa Monolith udowodniła w FEAR, że potyczki sieciowe z użyciem bullet time'u mogą być całkiem ciekawym urozmaiceniem. Dodać też trzeba, że Saber Interactive póki co nie zdradziło jeszcze nic na temat ewentualnych trybów gry, więc na dobrą sprawę **MP w TimeShift to wciąż wielka niewiadoma.**

Z czym na wroga

W stosunku do owych małych rewolucji reszta elementów składowych TimeShift rysuje się w miarę standardowo. Do naszego użytku twórcy przyszykowali **10 rozmaitych giwer, każda z alternatywnym trybem strzału.** Oczywiście nie będzie można taszczyć ze sobą całego tego majdanu. Maksymalna ilość żelastwa, którą będziemy mogli mieć przy sobie, będzie ściśle ograniczona.

Spluwy, jakie dostaniemy w nasze łapska, to też raczej standard, nad którym nie ma się co dłużej rozwodzić. Mamy do wyboru cały klasyczny wachlarz, a więc pistolety, strzelbę, karabiny maszynowe, miotacz ognia, wyrzutnię rakiet, snajperkę, a nawet kuszę z celownikiem optycznym (strzela wiązką energii, która po trafieniu we wroga rozsadza go na drobne kawałeczki). By nie było za nudno, postrzelamy również z broni stacjonarnej.

Kolorowo i nowocześnie

Zgodnie z panującą obecnie modą uatrakcyjniania skrajnie liniowej rozgrywki, będziemy mieli także sposobność **zasiąść za sterami futurystycznych pojazdów**. Nie zdradzono jednak żadnych szczegółów na temat konkretnych ich typów. Wiemy za to natomiast, że w sumie twórcy przyszykują dla nas aż **35 zróżnicowanych misji.**

Grafika naprawdę może się podobać. TimeShift jest tworzony na **Saber3D Engine** – najnowszej wersji autorskiego silnika programistów. Twórcy chwalą się zaimplementowaniem w nim mnóstwa współczesnych bajerów graficznych. I wziąwszy pod uwagę, że mamy tu do czynienia z tytułem raczej ze średniej półki, oprawa, jaką można podziwiać póki co na statycznych ujęciach i zajawkach filmowych, prezentuje się **zadziwiająco dobrze**. Ponoć silnik fizyczny również ma być pierwsza klasa, choć na razie nic nie wskazuje na to, by wysłużony Havok musiał się obawiać konkurencji.

Premiera gry była już kilkakrotnie przekładana, najnowszy znany nam termin to **wiosna 2006**. Czekamy, czekamy. Oby tylko Atari (oficjalny wydawca) po raz kolejny nie pokpiło sprawy, wypuszczając na rynek coś, co – jak Boiling Point i Driv3r – bardziej przypomina wersję beta niż kompletny produkt. **|CDA|**

Giwera robi „ping" – ofiara robi „plofff".

PRODUCENT: REFLECTIONS INTERACTIVE

WWW.ATARI.COM

DATA PREMIERY: MARZEC 2006

Chłopaki, oddawać kołpaki?

DRIVER PARALLEL LINES

Zdobyć czyjeś zaufanie jest bardzo trudno. Odzyskać je jest nieporównywalnie trudniej. Nic więc dziwnego, że goście z Recflections dwoją się i troją, aby do nowego Drivera przyciągnąć uwagę jak największej liczby graczy. W końcu Parallel Lines po wielkiej klapie, jaką był Driv3r, jest ostatnią realną szansą na przywrócenie dobrego imienia serii.

Pozostaje więc pytanie – czy tym razem dostaniemy coś więcej niż tylko stos błędów pod głośnym tytułem?

Driver zmartwychwstanie?

Akcja Parallel Lines przeniesie nas do Nowego Jorku z roku 1978, czyli do czasów, gdy dzwony na biodrach, muchy na oczach i pochowane po kieszeniach spodni okopcone szkła były szczególnie jazzy. Trzeba wam przy tym wiedzieć, że, **fabuła nowego Drivera w żadnym razie nie będzie powiązana z poprzednimi częściami gry**. Nawet postać głównego bohatera się zmieni! Tak, nie przesłyszeliście się – Tanner, gliniarz o jednostajnym wyrazie twarzy mówiącym *„spójrz na mnie krzywo, a do końca życia będą ci podstawiać basen"*, odchodzi. Widocznie producenci stwierdzili, że graczom przejadła się już osoba twardziela, który zamiast gumek nieustannie nosi przy sobie naboje z wygrawerowanymi hasłami 'Peacemaker'. Dlatego też w Liniach Równoległych – dla odmiany – przyjdzie nam się wcielić w **osiemnastoletniego wirtuoza kierownicy o ksywce The Kid**, dorabiającego jako szofer na zlecenie wszystkich tych, którzy przystają na ustalane przez niego warunki płacowe.

Człowiek strzela, Bóg kule nosi, gdy trafia w cela, huk się roznosi...

Bad boy

Lecz „wszyscy ci" to w rzeczywistości nie kto inny, jak płotki ze światka przestępczego, trzymające się jak najdalej od głębin, w których rządzą prawdziwe rekiny. Nietrudno się więc domyślić, że pierwsze zadania będą swoistą szkołą przetrwania za kółkiem. Szybko przekonamy się jednak, że także wstępem do czegoś wielkiego. Jeśli się wykażemy już na początku, nawiązane znajomości pozwolą nam przejść do o wiele poważniejszych zleceń. Te natomiast – dobrze wykonywane – w krótkim czasie przyniosą nam zarówno niezłą kasę, jak i opinię „na mieście", czyli rzecz w zasadzie najważniejszą. **I dopiero wtedy, szczycąc się wiarygodną reputacją, dane nam będzie przystąpić do zadań zlecanych przez prawdziwe szychy przestępczego podziemia**. Tu zaś gra toczyć się będzie o grube miliony.

Czas zmienia nas

Jako że o podłożu fabularnym nowego Drivera nieco już wiecie, czas przyjrzeć się strukturze samej rozgrywki. Wielu niezmiernie ucieszy, że Driver: Parallel Lines **będzie bazowała głównie na szaleńczych pościgach znanych z pierwszej części**, odsuwając na drugi plan elementy strzelaniny TPP. Mało tego, **radykalnej zmianie ulegnie budowa trybu kariery**. Otóż tutaj będzie on **niemal** całkowicie nieliniowy. „Niemal" dlatego, że w grze wystąpią jednak misje, których zaliczenie będzie niezbędne do kontynuowania zabawy. Jak na dłoni widać więc, że **tryb kariery w Parallel Lines będzie bardzo zbliżony do tego, jakim szczyci się seria GTA**.

Kolejną istotną rzeczą, jaka zbliżać ma Linie Równoległe do serii GTA, będzie swoboda w wyborze i sposobie wykonywania misji, w poszukiwaniu których śmigać będziemy po całym Nowym Jorku.

...river: Parallel Lines może być ...aprawdę groźnym rywalem serii ...rand Theft Auto.

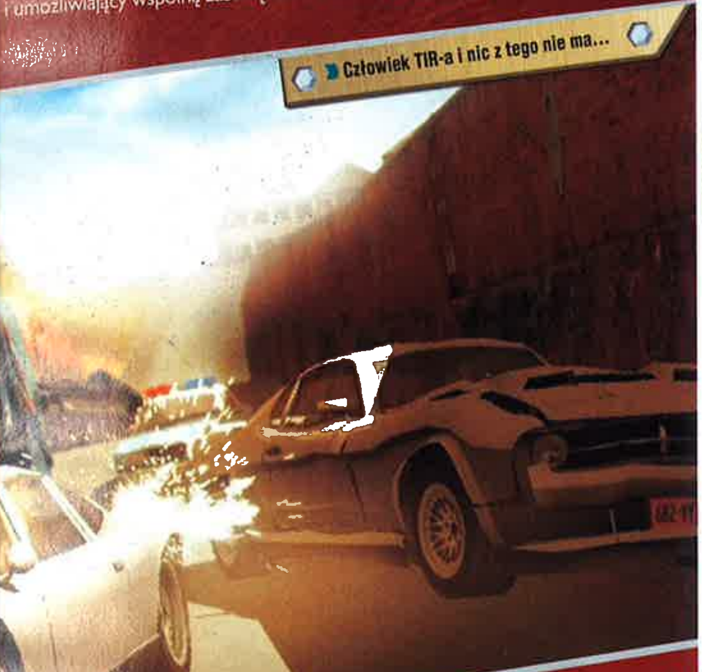
...odną uwagi zmianą będzie **brak konieczności powtarzania wybranej misji**. Gdy ...decydujemy się na konkretne zadanie, ale okaże się niemożliwe do zaliczenia za ...erwszym razem, będziemy je mogli zwyczajnie zignorować i ruszyć przed siebie ...poszukiwaniu nowego. Rzecz jasna, gra nie zabroni nam później wrócić i spróbować ...l ponownie.

...o jeszcze?

...imo tych innowacji, w nowym Driverze nadal będziemy mieli m.in. możliwość ...miany pojazdu czy to na kolejny samochód osobowy, ciężarówkę, motor, czy ...okolwiek innego. Warto wspomnieć przy tym, że wymianę ognia będzie można ...rowadzić nawet siedząc za kółkiem i starając się np. zgubić „psiarnię". Obok strze...ania podczas jazdy nowością będzie także swego rodzaju azyl głównego bohatera – garaż, **w którym Kid na spokojnie będzie mógł stuningować własny wóz** (ponoć maksymalnie podrasowana bryka ma osiągać prędkość nawet do 140 mil na godzinę).

Jakieś dodatki?

Zaraz po ciekawie zapowiadającym się trybie kariery producenci z Reflections wymieniają kolejny – **multiplayerowy**, przeznaczony do rozgrywki online'owej i umożliwiający wspólną zabawę nawet **ośmiu graczom jednocześnie**. W trybie



tym znajdzie się kilka minigierek, z których część obecna będzie także w single'u jako dodatkowe źródło do...chodu. Wracając do multi, wraz z kumplami będziemy mieli okazję pobawić się m.in. w niezwykle popularnych „policjantów i złodziei", w którym jeden z graczy wciela się w tego złego, a reszta z wywieszonymi jęzorami ściga go i próbuje zagnać w kozi róg. Będzie też coś w rodzaju „grupowej rozwałki" a la Destruction Derby, w której kilku kierowców spotyka się na arenie i wzajem...nie „stuka" (bez dwuznaczności, proszę). Zwycięzcą oczywiście zostaje ten, który zniesie najwięcej. :-)

Na koniec zaś, jako czysto technologiczną ciekawostkę, warto dodać, że w trakcie **rozgrywki nie uświadczymy żadnych ekranów z wściekle wkurzającym hasłem 'Loading'**, bowiem wszystko doczytywane będzie w czasie rzeczywistym!

Słowo na „do zobaczenia"

Jeśli więc wszystkie obietnice, jakimi czarują nas ludzie z Reflections, znajdą pokrycie w gotowym produkcie, Driver: Parallel Lines będzie naprawdę groźnym rywalem serii Grand Theft Auto. Jednak z osądem, szczególnie po ostatniej wpadce w postaci Driv3ra, wstrzymajmy się do **marca przyszłego roku** – czyli do czasu, kiedy Linie Równoległe pojawią się na naszych dyskach twardych. **|CDA|**

Konkurs SmS!

„Gwiazdka z Narnią"

Otwórz drzwi starej szafy i przeżyj niezapomnianą przygodę w świecie Narnii! Narnia to miejsce niezwykłe, pełne tajemnic i magii, gdzie w każdym zakątku na odważnych czeka wielka przygoda. Nie możesz zmarnować tej szansy!

Wygraj jeden z 10 zestawów - gra komputerowa „ Opowieści z Narnii", unikalny plecak i koszulka i ruszaj do walki! Magiczny świat Narnii czeka na ciebie!

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Aslan – prawowity władca Narnii walczy z:

A. Białą Czarownicą **B. Babą Jagą** **C. Ognistym Smokiem**

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMSem pod numer 7164!

Koszt wysłania SMSa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT, www.gram.pl

PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
WYDAWCA: UBISOFT
DATA PREMIERY: LUTY 2006
WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

GEM

MOTTO: „Pytaliśmy fanów, czego pragną. Odpowiedzieli »Heroes 3 w 3D«, a więc właśnie to im dajemy."

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Niewiele istniejących gier komputerowych może się szczycić rodowodem sięgającym komputerów 8-bitowych. Zaledwie kilka spośród nich zdołało zachować ciągłość wydawniczą także na PC – odnaleźć się nie tylko w DOS-ie, ale również przetrwać ewolucję kolejnych odsłon Windows. Tylko jedna – mimo upływu lat – pozostaje obiektem tak żywego kultu.

Mowa o tej, która towarzyszy nam od samych początków komputerów domowych. Tej, która – zdawałoby się, bezpowrotnie stracona dla świata – okazuje się w lepszej formie niż kiedykolwiek wcześniej. Mowa o Heroes of Might & Magic i piątej już odsłonie tej nieśmiertelnej serii strategii turowych.

Dawno, dawno temu...

Na początku było New World Computing. Studio wyrosłe pod słońcem Kalifornii w 1984 i kierowane przez Jona van Caneghema w trzy lata pokonało drogę na developerski panteon. Stało się tak dzięki znakomitym, jak na swe czasy, labiryntowym role-playing serii **Might & Magic**. Serca tysięcy graczy Caneghemowi i S-ce udało się jednak zdobyć dopiero w 1990. W tym roku świat **ujrzał King's Bounty – grę osadzoną w świecie Might & Magic**, która całkowicie zmieniła sposób postrzegania strategii turowych. Nagle okazało się, że mogą być one niezwykle widowiskowe i niewiarygodnie przyjazne. Sam pomysł rozgrywki z pogranicza strategii i role-playing był prosty, i w prostocie swej genialny. Gracz wcielał się w herosa przemierzającego krainy świata fantasy, gromadzącego armie i ekwipunek,

zmagającego się z losem zarówno w sensie militarnym, jak... ekonomicznym. To wystarczyło, by King's Bounty mogła przez całe lata stanowić ośrodek autentycznego kultu graczy. Ten blask przyćmiła dopiero w **1995 premiera jej bezpośredniej, choć nieformalnej następczyni – Heroes of Might & Magic.**

Kilka lat temu

Imperium Heroes of Might & Magic pełnię swej wielkości osiągnęło w 1999 r., przy okazji części trzeciej serii. W tym czasie New World Computing nie było już samodzielnym studiem – od trzech lat pozostawało własnością 3DO, nowej firmy współzałożyciela Electronic Arts Tripa Hawkinsa. Nie był to, jak się okazało po latach, związek szczęś-

liwy. 3DO, nie bacząc na zmieniające się realia rynku, koncentrowało się na produkcji (to dobre słowo, bo niewiele w tym procesie było z tworzenia) kolejnych gier plastikowej serii Army Men. Rozmieniało przy tym także na drobne wielkość Heroes of Might & Magic III, której kolejne dodatki przestały w końcu bawić nawet fanów.

Doszło do sytuacji, w której o być lub nie być firmy **decydowały mnożone reedycje starych tytułów i pośpiesznie generowane minigry serii Heroes Chronicles.** Próbowało także zdyskontować sukces swej najcenniejszej marki tworząc jej mutacje. Pojawiły się action/adventure jak Crusaders of Might & Magic i konsolowa Warriors of Might & Magic, a nawet sieciowy first-person shooter w stylu Counter-Strike'a – Legends of Might & Magic! Wszystkie te próby, nietrudno zgadnąć, **okazały się zupełnie nieudane.**

3DO jednak nie poddawało się – wciąż miało jeden mocny atut. Na Gwiazdkę 2001 zapowiedziało premierę czwartej, rewolucyjnej ponoć odsłony Heroes of Might & Magic. Stan prac nad nią daleki był jednak od ideału. Ojciec serii – Jon van Caneghem, przyznał w udzielonym po latach wywiadzie, że niewielki miał wpływ na decyzje podejmowane przez wszechwładnych specjalistów od marketingu. Sami twórcy również, jak się zdaje, nie bardzo wiedzieli, jak sprostać zadaniu stworzenia godnej następczyni „trójki". Przerabiana jeszcze w ostatniej chwili Heroes of Might & Magic IV nie zdołała wstrzelić się w sezon świąteczny i jej premiera odbyła się już w 2002. Mimo opóźnienia **nie sprzedała się źle, ale nie odniosła zamierzonego sukcesu,** tj. nie pobiła wyników poprzedniczki.

Dungeon i mroczni elfowie

Jedynym miastem-armią zmienionym nie do poznania jest Dungeon. To zamieszkałe było dotąd przez rasy żyjące pod ziemią, co, zdaniem twórców, stanowiło nader wątły powód sojuszu. Stąd też właśnie pomysł wprowadzenia do gry mrocznych krewnych leśnych elfów. Te zamieszkują świat podziemny, który odtąd oferować ma już nie tylko możliwość zdobycia surowców, skarbów i doświadczenia, ale i zdobycia oraz rozbudowy przyczółków – miast.

Mroczni elfowie w Heroes of Might & Magic V to kompletna rasa stworzona po trosze na obraz i podobieństwo drowów z Zapomnianych Krain Dungeons & Dragons. Podobnie jak w powieściach R.A. Salvatore stanowią oni społeczność matriarchalną, jednak w przeciwieństwie do krewnych Drizzta Do'Urdena nie mają ciemnej skóry i miast pająków czczą potężne Czarne Smoki. A te – uwaga – czasem przybywają na ich wezwanie!

Heroes 5 będzie szybsza, bardziej przystępna i zdecydowanie atrakcyjniejsza od swych poprzedniczek.

Każda potwora znajdzie swego eksterminatora.

Na palcach dosłownie jednej ręki można policzyć tytuły, w których z taką mocą jak w Heroes of Might & Magic ujawniał się syndrom „jeszcze tylko skończę tę jedną turę...". **Piąta odsłona** serii jedynie potwierdza **to twierdzenie.** Wersja alfa gry zdołała odciągnąć mnie na kilka nocy od World of Warcraft! Aż strach pomyśleć, co będzie po premierze...

Koniec końców zyski ze sprzedaży tak jej samej, jak i szybko wydawanych dodatków – The Gathering Storm oraz Winds of War – nie były już dłużej w stanie pokrywać strat generowanych przez pozostałe gry 3DO, które ostatecznie odeszło w niebyt. I choć nieliczni uronili łzę nad jego losem, wielu z niepokojem pytało, co będzie z jego studiami developerskimi – w tym jego klejnotem koronnym – New World Computing. Niestety nie mogło być wątpliwości – (Nowy) Świat naprawdę się skończył...

Piąta część serii

Heroes of Might & Magic jednak zapisała się w świadomości graczy znacznie trwalej niż samo 3DO czy nawet New World Computing. **Już wiosną 2004 dowiedzieliśmy się, że ich historia mieć będzie ciąg dalszy.** Okazało się, że prawa do tytułów Might & Magic (a więc także Herosów) nabyło urastające do

nowej potęgi na rynku wydawniczym francuskie Ubisoft. Szybko się okazało, że nie mogły trafić w lepsze ręce. Twórcy serii Splinter Cell i Prince of Persia zdobyli je nie po to, by dać im zginąć w świecie agresywnie promowanych nowości, i nie po to nawet, by odcinać kupony od ich dawnej chwały, lecz by przywrócić należny im blask, by raz jeszcze postawić je na piedestale.

W tym celu **oddali je rzeczywiście najlepszym w branży.** Zadaniem stworzenia Heroes of Might & Magic V obarczone zostało rosyjskie **Nival Interactive** – twórcy serii Etherlords i Silent Storm, a więc prawdziwi mistrzowie strategii turowych. Nie czekali oni przy tym – co znamienne – na zaproszenie, lecz sami zapukali do drzwi Ubisoftu z wersją demonstracyjną tego, co ich zdaniem mogło być godnym spadkobiercą tradycji serii.

Pierwszą decyzją nowych twórców Heroes of Might & Magic V – Nival – było **przyjęcie założenia, że jej podstawę stanowić będzie „trójka", a nie nowsza „czwórka".** W ten sposób symbolicznie zostały wyznaczone granice, w ramach których mieli się odtąd poruszać – **żadnej źle pojętej, nieskonsultowanej z fanami rewolucyjności. Jeśli zaś zmiany – to tylko ewolucyjne rozwinięcia tego wszystkiego, co mieli oni okazję już poznać i pokochać.** Zachowane muszą pozostać także najbardziej charakterystyczne cechy serii – system turowy zarówno na mapie strategicznej, jak i w trakcie bitew, nacisk na odkrywanie świata – naturalnie wciąż fantasy – i rozwój równie fantastycznych bohaterów, zarządzanie surowcami strategicznymi, miastami, armiami...

Nie pozostał chyba nawet jeden element w grze, który nie zostałby zmieniony przez Nival na lepsze. Ku mojej uldze całkowicie przemodelowany został interfejs. Miejsce ciężkich, zajmujących blisko pół ekranu ramek zajęło teraz kilka lekkich, zaokrąglonych elementów, m.in. belka surowców w górnej, minimapa w lewej i rozeta rozkazów w prawej części ekranu.

I tylko Batmana brak.

Gra jest całkowicie nowoczesna, a zarazem – zupełnie tak jak obiecywali jej twórcy – rzeczywiście zupełnie swojska. To rzeczywiście Heroes 3 w 3D.

Nie znaczy to jednak, że w dniu premiery Heroes of Might & Magic V trafi w nasze ręce „trójka deluxe". Przeciwnie – lista zmian jest długa i obejmuje w zasadzie każdy aspekt gry, która dzięki nim ma być szybsza, bardziej przystępna i zdecydowanie bardziej atrakcyjna.

Jeden Nowy Świat

Heroes V rozgrywać się będzie **w świecie Ashan** – scenerii wszystkich nowych gier Might & Magic. Ten wyposażony w kompletną tożsamość – geografię, historię, religię – świat, choć powiązany z tymi dotychczas poznanymi, jak Enroth, Xeen, Erathia, Axeoth – nie będzie taki jak tamte. **Miejsce heroic fantasy zajmie dark fantasy.** Ashan to świat zrodzony ze smoków, świat nękany nieustannymi atakami demonów i ich wyznawców, świat pozostający w cieniu Mrocznego Zbawcy (o nim opowie inna gra Might & Magic – Dark Messiah). Bez obaw jednak – **zmiana klimatu nie oznacza wcale rezygnacji z typowej dla serii baśniowo-idyllicznej oprawy graficznej.**

Przeciwnie – **kraina, jaką miałem przywilej poznać (a grałem, tak jest, g r a ł e m w tę grę!), była równie kolorowa i urocza jak Erathia.** Miała jednak dodatkową głębię – to zaś dlatego, że **Heroes of Might & Magic V jest, po raz pierwszy w historii serii, całkowicie trójwymiarowa!** I nie chodzi tu tylko o jednostki, ale dosłownie każdy, choćby najmniejszy element wystroju plansz! Co najwspanialsze jednak – dopóki nie poruszy się kamery, całość wygląda jak wspaniałe, pełne szczegółów 2D!

Trzy wymiary

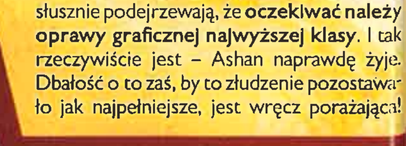
Heroes of Might & Magic V tworzona jest w oparciu o zmodernizowaną technologię Silent Storm. Fani tej wojennej strategii turowej wiedzą więc, a miłośnicy Etherlords słusznie podejrzewają, że **oczekiwać należy oprawy graficznej najwyższej klasy.** I tak rzeczywiście jest – Ashan naprawdę żyje. Dbałość o to zaś, by to złudzenie pozostawało jak najpełniejsze, jest wręcz porażająca!

MIASTA I ARMIE HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Każde z sześciu miast-armii zamieszkuje siedem typów jednostek (oraz dalsze siedem ulepszonych mutacji poprzednich). Wszystkie też, z wyjątkiem Dungeon – są już znane. Żadne jednak nie uniknęło zdroworozsądkowych zmian.

1. **Haven** to port szlachetnych ludzi – dowodzonych przez rycerzy i paladynów. Z pomocą spieszą im heraldyczne gryfony. Najmocniejszą jednostką walczącą po stronie ludzi jest porażający mocą świętości archanioł.

2. **Inferno** to siedlisko demonów. Zarówno tych najmniejszych – chochlików i diablików, poprzez sukkuby, po psy i rumaki piekieł. Hordy te w bój wiodą odwieczni wrogowie tego, co dobre i miłe – arcydiabły.



3. **Necropolis** to krypta nieumarłych. Tu na wez... mrocznych sił do boju powstają szkielety i zomb... także zmory i wampiry, a nawet zjawy smoków! ... zaletą jednostek Necropolis jest brak morale.

Dość będzie wskazać na falujące trawy i kwiaty czy śmigające ponad nimi ptaki, dość wspomnieć o efektach pogodowych – jak deszcz, śnieg, mgła czy... promienie słońca filtrowane gałęziami drzew!

Efekt ten potęguje swobodna kariera i niewiarygodny zoom. Ten pozwala objąć wycinek krainy w zakresie porównywalnym z tym pamiętanym z „trójki", ale także – jeśli wola – obejrzeć pojedyncze liście drzew! Mistrzostwo cechuje także wykonanie elementów 2D – nad wyraz skromnego interfejsu czy choćby portretów. To w dużej mierze zasługa znanego francuskiego rysownika Oliviera Ledroit i jego udziału w projekcie odrodzenia Heroes of Might & Magic.

Sześć miast

Równie niezwykłą przemianę przeszły miasta. One także są w pełni trójwymiarowe i także łudząco wręcz żywe. Wszystkie stworzono w oparciu o koncept centralnej cytadeli-wieży, w stylu specyficznym dla każdej z ras i otoczonej właściwymi tym rasom dobudówkami. Naturalnie możliwe jest swobodne ustawienie kamery, a nawet „przechadzki" pomiędzy poszczególnymi domami podgrodzia Haven.

Miast w Heroes of Might & Magic V jest 6 – tyle, ile grywalnych armii. Każdej z nich twórcy poświęcili kompletny rozdział w kampanii single player. Ta we wstępnych założeniach liczyć sobie ma **ok. 30 misji i ok. 60 godzin gry**, jednak biorąc pod uwagę to, że każdej mapie towarzyszyć będą podziemia, a AI na pewno nie pozwoli na lokalny odpowiednik spaceru po parku, **może się okazać, że czas niezbędny na jej ukończenie może się nawet podwoić.** Dodać do tego należy minikampanie, pojedyncze scenariusze, a także możliwości edytora map, jaki dołączony zostanie do gry, a który, jak wieść niesie, zdolny jest samodzielnie kreować w pełni grywalne scenerie.

Każde z miast to – jak zwykle dotąd – głównie miejsce rekrutacji armii złożonych, w każdym z przypadków, **z 7 typów jednostek**. Dla przykładu Haven zamieszkują wieśniacy, łucznicy, gryfony, kapłani, giermkowie, kawaleria, anioły oraz ich ulepszone wersje: pospolite ruszenie, strzelcy, gryfony cesarskie, inkwizytorzy, rycerze, paladyni, archanioły. Fanów serii ucieszy przy tym z pewnością fakt, że **w przeciwieństwie do „czwórki" nie będziemy zmuszeni do dokonywania alternatywnych wyborów pomiędzy wykluczającymi się jednostkami**.

Inaczej jednak niż we wcześniejszych grach serii, jednostki każdej z armii jednoczy wspólna wiara i wspólny cel. Każda z nich dysponuje unikatowymi zdolnościami, np. bohaterowie Haven mogą usprawnić swe jednostki bez konieczności doprowadzania ich do miasta czy – nowość – korzystania z płatnych usług jednego z budynków na mapie świata – fortu na wzgórzu. Każda ma swego smoka-opiekuna, który – może się zdarzyć – pośpieszy jej z pomocą. Każda z armii wreszcie ma także istotny powód, by uczestniczyć w wydarzeniach opowiadanych w grze.

W Heroes of Might & Magic V powróci także cykl tygodniowy rozgrywki, porzucony w „czwórce" na rzecz dziennego. Oznacza to, że czas pomiędzy „odrodzeniami" jednostek liczyć będzie właśnie siedem dni. Pojawią się także tygodnie astrologiczne i tygodnie plagi, mające wpływ na liczbę jednostek „rodzących się" w danym tygodniu. Nie tylko one jednak wpływać będą na to, jak licznymi uzupełnieniami będą dysponować bohaterowie. O tym decydować mają także – nowość – budynki zwiększające szybkość przyrostu danej populacji. Te znaleźć i zawłaszczyć można będzie na mapie świata, zapewniając sobie związane z nimi bonusy. Przykładem choćby leże gryfonów, które już od następnego tygodnia zwiększą ogólną ich liczbę dostępną w miejskich koszarach.

Dziesiątki bohaterów

Nazwa serii zdradza, kto w istocie stanowić powinien główny obiekt zainteresowania graczy i na kim winni oni koncentrować swą uwagę w drodze ku zwycięstwom. Są nim poruszający się konno, ale także na słoniach czy

Academy to na wskroś magiczne miasto Wieży. mieszkują je czarodzieje, zdolni przyzywać magiczne orzenia: dżinów, golemów, nawet tytanów. Ich spenością są miniartefakty, zwiększające możliwości larzonych nimi grup jednostek.

5. **Sylvan** to dom stworzeń oddanych bez reszty naturze. Trzon armii stanowią jednostki leśnego ludu elfów i driad, którym z pomocą idą jednorożce. Ostatecznymi strażnikami lasu i jego skarbów są drzewopodobne enty.

6. **Dungeon** to leże mrocznych elfów i sprzymierzonych z nimi stworzeń „podmroku". Stanowią one armię specyficzną, niewielką, ale silną mocą swoich jednostek. Więcej o nich w ramce pt. „Dungeon i mroczni elfowie".

nawet jednorożcach i gadach **herosi – potężne jednostki wyposażone w pełne charakterystyki i zdolne gromadzić doświadczenie podczas swych wypraw i walk**. Doświadczenie to zaś niejednokrotnie przesądzi o losach całych armii. Dzięki niemu możliwe jest zdobywanie kolejnych poziomów zdolności ataku i obrony, podatków, logistyki i innych.

Wyłącznie oni, jak niegdyś, będą w stanie wyposażyć się w odnajdowane i zdobywane magiczne artefakty. Tylko im wreszcie dane będzie zrozumienie magii. Mówiąc o tej warto jednak nadmienić, że w Heroes of Might & Magic niewielu będzie bohaterów wybierających tylko miecz czy tylko magię. Zdarzać się będą naturalnie przedkładający jedno nad drugie, nigdy jednak nie rezygnujący całkowicie z któregokolwiek z nich.

Najpoważniejsze zmiany dotyczące bohaterów dotyczą jednak zarazem kierowanych przez nich armii. W Heroes of Might & Magic V **tylko oni będą w stanie wieść armie** (do 7 grup z dowolną liczbą jednostek w każdej z nich). Oznacza to, że przeminął bezpowrotnie czas grup jednostek przemierzających izometryczny świat Axeoth. Drugą z rewolucji czy raczej – powrotem do stanu sprzed rewolucji – jest **usunięcie ich z pola bitwy**. Innymi słowy, czynne uczestnictwo bohaterów w walce, jakie mieliśmy okazję podziwiać (czy może raczej po prostu – oglądać) w „czwórce", okazuje się jedynie epizodem. Podobnie na powrót, jak zawsze aż do czasów "czwórki", będą oni w stanie wspierać swe jednostki wyłącznie przy użyciu czarów bądź manewrów specjalnych w rodzaju Świętej Szarży bohatera Haven.

Heroes of Might & Magic IV – ta słusznie zapomniana

Heroes of Might & Magic IV to przykład nie tylko tego, jak bardzo tworzeniu gier nie służy brak czasu i pieniędzy, ale także tego, **jak szkodliwa może być niepohamowana chęć wprowadzania zmian**. Wyliczanie zacząć wypada od decyzji przeprowadzenia serii w trzeci wymiar. Ten – tak widowiskowy w „piątce" – zupełnie nie sprawdził się w „czwórce". Zmiana perspektywy na mapach strategicznych i taktycznych sprawiła, że stały się one przepełnione obiektami. Dodatkowo zmusiło to twórców do animowania prerenderowanych trójwymiarowych jednostek, które to animacje zapisały się w pamięci jako wyjątkowo słabe.

Rewolucji w formie towarzyszyły zmiany w treści. Wprowadzony został m.in. system dzienny odradzania armii, w miastach zaś – konieczność wyboru pomiędzy wykluczającymi się wzajemnie jednostkami. Nie przysłużył się grze także nacisk na role-playing, przejawiający się w tym przypadku ogromną ilością tekstu pisanego, z którym nikt tak naprawdę nie chciał i nie zamierzał się zapoznawać. Wyłącznie źle oceniany był także fakt kompletnej liniowości scenariuszy, a także wyraźnie niewyważony poziom trudności kampanii. Wszystko to sprawiło, że wielu miłośników serii nigdy nie uznało „czwórki" i dla nich zakończyła się ona na części trzeciej.

Drobnym, ale miłym uzupełnieniem bitewnego interfejsu Heroes of Might & Magic V jest prognoza uśrednionej wartości przewidywanych obrażeń. Podobnie jeszcze przed atakiem możemy się dowiedzieć, czy zaatakowany będzie w stanie się bronić, czy też nie dysponuje już możliwością wywarcia pomsty.

To tu oszalał Van Gogh.

Tysiące bitew

Pola bitew w Heroes of Might & Magic V prezentowane są – podobnie jak wszystko inne w grze – w pełnym 3D, z możliwością samodzielnego ustawienia kąta i stopnia zbliżenia obrazu. Podzielone są one, jak w „czwórce", na kwadraty, obszar starcia zaś zależeć ma od rozmiarów ścierających się armii (!) i liczyć sobie maksymalnie **14 na 16 kwadratów**. Wyeliminowanie sześciokątów (heksów) stanowiących jedną z cech charakterystycznych serii od czasów King's Bounty nowi twórcy tłumaczą w ten sposób, że odtąd możliwe będzie otoczenie grupy jednostek nie sześcioma, lecz ośmioma grupami przeciwników. Zresztą – na podstawie moich własnych doświadczeń z grą mogę zagwarantować, że **zmiana heksów na kwadraty nie zmieniła zupełnie nic w charakterze i klimacie rozgrywki** i walczy się równie taktycznie – a przy tym satysfakcjonująco – jak w Heroes of Might & Magic III.

Zmianą o znacznie większym znaczeniu dla graczy może być natomiast wprowadzenie, obok systemu turowego, **systemu walki w czasie rzeczywistym**. Tu jednak wypada najpierw przedstawić kolejną z innowacji – listę inicjatywy grup biorących udział w starciu. Ma ona postać belki w górnej części ekranu, ukazującej kolejność działania jednostek. Te, zupełnie tak jak w Świątyni Pierwotnego Zła, w oczekiwaniu na ruch przesuwają się ku lewej stronie, po wykonaniu ruchu zaś „spadają" na sam koniec kolejki. W trybie turowym w chwili dotarcia jednostki na przód czas zatrzymuje się, pozwalając graczowi wymyślić i wyegzekwować plan działania. W trybie 'real-time' jednak czas nadal biegnie pozwalając np. innemu graczowi wykonać ruch jego jednostkami.

W związku z tą małą rewolucją w serii zmianie uległ także charakter niektórych manewrów, np. opóźnienia ruchu, które nie przesuwa już jednostki na sam koniec kolejki, czy efektu wysokiego morale. To ostatnie nie umożliwia już wykonania natychmiastowego dodatkowego ataku, lecz jedynie **zwiększa inicjatywę** jednostki, dzięki czemu jedna tura może zostać

Odwal się, nie jestem dziewicą!

zredukowana do 3/4 czasu, to zaś w praktyce raz na 3 tury da jeden dodatkowy atak.

Mimo zmian ujęcie walki w Heroes of Might & Magic V bardzo bliskie jest temu z czasów największej świetności serii. Ma jednak zarazem swój niepowtarzalny styl. Bitwy umilają znakomite animacje jednostek i spektakularne efekty czarów (łącznie ok. 40 różnych zaklęć i klątw). Dość powiedzieć, że obecnie klątwa przybrała kształt chmury czarnej rozpaczy ogarniającej poddaną jej jednostkę, a deszcz meteorytów rzeczywiście wstrząsa posadami świata! Niezwykłość walk w „piątce" polega także na nowych manewrach specjalnych jednostek. Przykładem może być atak nurkujący gryfonów, które wzbijają się w niebo, by po dłuższej chwili z impetem spaść na wskazanego uprzednio przeciwnika. Zwiększoną siłę ataku równoważy niemożność jego odwołania. Może się więc zdarzyć, że gryfony zaatakują puste pole, a nawet że spadną na pole zajęte w tym czasie przez sojusznika gryfonów, który sam będzie mieć okazję się przekonać, jak ostre są ich dzioby i pazury!

Ubisoft obiecuje stworzenie zaplecza sieciowego Heroes of Might & Magic V. To oznacza zaś nie tylko okazjonalny turniej z cennymi nagrodami, ale także stale obecne rankingi graczy. Tych z was jednak, którym zamarzył się tytuł Czarnego Smoka przed imieniem, ostrzegam, że zdobycie go wymagać będzie nie tylko niebywałego talentu, ale także czasu...

Ring II.

Heroes of Might & Magic V tworzona jest w oparciu o zmodernizowaną technologię Silent Storm.

Pięć trybów multiplayer

Gry Heroes of Might & Magic zawsze fenomenalnie sprawdzały się w trybie multiplayer, a wspomnienie trybu Hot Seat, zakładającego cykliczną wymianę graczy przed monitorem, miłe jest zapewne nie tylko mnie. Z tym większą radością mogę poinformować, że Nival nie popełni błędu 3DO, które zdecydowało się wydać swoją „czwórkę" bez niego i zmuszone było łatać braki już po premierze gry. Niewielu mimo to chyba spodziewało się, że **Heroes of Might & Magic V pozwoli na zabawę nawet 8 graczom naraz w aż 5 różnych trybach multiplayer!** Naturalnie zwiększenie liczby to zasługa uzupełnienia klasycznych trybów turowych o te rozgrywane w czasie rzeczywistym – jak choćby w sprezentowanym wam w numerze 118 CD-Action Fallout: Tactics – a także ich mutacje, przykładem których może być Ghost Mode, w którym możliwe będzie ograniczone działanie w czasie tury przeciwnika.

Tryby multiplayer zgodnie realizować mają założenie twórców dotyczące przyspieszenia rozgrywki. W tym celu możliwe ma być także **jednoczesne wykonywanie posunięć przez graczy aż do czasu nawiązania kontaktu bojowego oraz dodatkowo, jak w szachach błyskawicznych, wprowadzenie limitu czasu na ruch.**

To jednak nie wszystko. Rozgrywki sieciowe przyspieszy także funkcja śladu armii – kolorowej wstęgi widocznej na mapie strategicznej. Ta zdradzać ma nie tylko obecność obcych wojsk, ale – poprzez zmiany intensywności jej barwy – także jej rozmiary! To zaś oznacza, że niełatwo będzie umknąć niewielkim grupom zwiadowczym przed zdeterminowanymi strażnikami sekretów wrażych królestw. Dobrą wiadomością jest także ta dotycząca trwających już od dłuższego czasu zamkniętych testów trybu multiplayer, w których biorą udział najbardziej zaangażowani wielbicie Heroes of Might & Magic.

Dwa miesiące do premiery

W chwili gdy czytacie te słowa, Heroes of Might & Magic V przechodzi szeroko zakrojone zamknięte beta-testy i **nic nie wskazuje na to, by jej planowana, lutowa premiera miała ulec opóźnieniu.** Sami twórcy twierdzą, że ich gra śmiało może mierzyć w tytuł „Gry Roku", nie wspominając nawet o pomniejszej „Grze Strategicznej Roku" czy „Najlepszej Grze PC Roku".

Ja ze swej strony, **dysponując doświadczeniem z jej wersji alfa**, mogę dodać jedynie, że **nie mam najmniejszych wątpliwości, iż Heroes of Might & Magic V jest w stanie przywrócić serii należną jej chwałę.** I więcej: że najlepsze lata serii Heroes of Might & Magic wciąż przed nią! |CDA|

Już w sklepach!
SUPER
SACRED PLUS
OPERATION FLASHPOINT™
KOZACY – ANTOLOGIA
RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD™
BLITZKRIEG – ANTOLOGIA
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC
CODENAME: PANZERS FAZA PIERWSZA
PRINCE OF PERSIA™ PIASKI CZASU
FAR CRY®
SPLINTER CELL – PANDORA TOMORROW
TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
DOBRY ZAKUP GRY OnLine
Gry komputerowe sygnowane znakiem „DOBRY ZAKUP" to najwyższej klasy produkty, polecane przez prestiżowy serwis internetowy GRY-OnLine.
www.superseller.gry-online.pl
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DO
www.sklep.cenega.
© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 57 61

$ELLER

THIEF DEADLY SHADOWS™ | MYST IV®: OBJAWIENIE | PRINCE OF PERSIA™ DUSZA WOJOWNIKA | MAX PAYNE™ 2 | GRAND THEFT AUTO™ – VICE CITY

Najnowsza edycja serii Superseller to:

- najlepiej sprzedające się gry z katalogu Cenega Poland;
- nadal ta sama, super atrakcyjna cena - tylko 49,90 zł;
- wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
- gry zawierają najnowsze patche i dodatki;
- poprawione i ponownie przetestowane lokalizacje;
- prezent od wydawcy - specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF, dzięki którym gracz pozna tajniki gry;
- odświeżona szata graficzna z ekskluzywnym pudełkiem DVD.

NA CD ZNAJDZIESZ WSPANIALE OPRACOWANY PORADNIK DO GRY!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!

DOSKONAŁA GRA ZA JEDYNE 49,90 PLN

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Więcej na temat serii SUPERSELLER na stronie www.superseller.pl

FPS 3	TPP/akcja........2	Polonizacje 3
RTS 1	Sim 2	
Sportowa 1	Przygodowa 1	

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 13 GIER

Autor: Błażej Wiśniewski

Janosik - pierwszy polski haker.

GAME WALKER

XIII numer i 13 gier – zbieżność niekoniecznie przypadkowa. Do tego JAKICH gier. Sami przyznacie, że to bardzo imponujący zestaw tytułów... i ocen. A choć niektóre z dużych tytułów mają niższe, niż można by oczekiwać, oceny, tak czy siak – Jak to mówił Vader – impressive! :)

BiA: EiB PL

Od Mac Abry: Kinowa polonizacja, całkiem niezła, choć niepozbawiona kilku buraczków. Nie są to jednak rzeczy, które w znaczący sposób psują przyjemność z gry, a jak ktoś jest mało wyczulony na niuanse naszego języka, pewnie w ogóle ich nie zauważy. Może tylko dwa różne seriale (na instrukcji i płycie) mogą troszkę zaskoczyć graczy in minus.

Smuggler: Grałem, uwag do polonizacji nie mam.
Allor: Bo to w sumie całkiem dobra polonizacja nie całkiem dobrej gry.
Hut: Chciałoby się wymyślić jakiś oryginalny komentarz, ale Allor wyraził to tak, że lepiej nie można.
gem: Nie inaczej. Ale czymże jedna światła myśl przy dziesiątkach światełek na choince?...
eld: A ja sobie myślę, że szkoda kasy na polonizację takiej kaszanki...
Mac Abra: Ja tam nie wiem, czemu się tej gry tak czepiacie.
Czarny Iwan: Chciałbym tylko dodać „marchewkoweeee pole rośnie wokół nas, marchewkowe... la, la, la". Dziękuję bardzo.

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: Full Spectrum Warrior, Close Combat: FtF
Wymagania: Win 98/Me/2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8+
Demo: polskie dostępne w Sieci
Strona w CDA: 099

MacAbreski

Ja tym razem bardzo krótko się wypowiem, tak po wojskowemu wręcz, tylko ciut mniej plugawie. Kied patrzę na to, co się dzieje z tym krajem i w tym kra przed, a – szczególnie – po wyborach, dedykuję pa nom politykom myśl samego Józefa Piłsudskiego:

„Wam kury szczać prowadzać, a nie politykę robić!"

I to by było na tyle w tym miesiącu. Normalnym Po lakom życzę zaś spokojnych, NORMALNYCH świą – bez polityków i polityki.

Civilization IV

Od Usagiego: Wielki powrót Civilization! „Czwórka" w warstwie merytorycznej jest równie dobra i wciągająca jak część pierwsza, a pod względem oprawy nie odbiega od innych gier A.D. 2005. Uwaga jednak: nie zaczynajcie gry, jeśli nie dysponujecie przynajmniej pięcioma wolnymi godzinami. Od tej gry naprawdę trudno się oderwać!

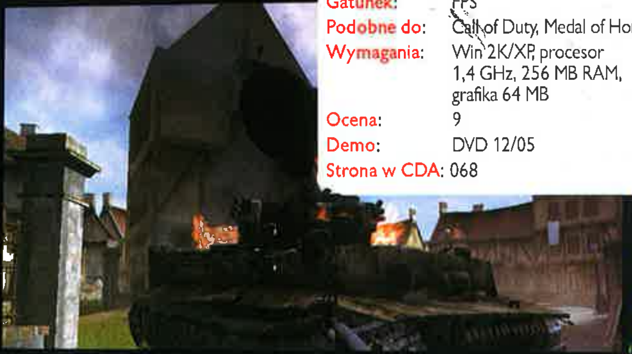
Mac Abra: Szlag by to trafił. A tak chciałem sobie pospać. Tak mi się marzyło, by wieczorami poczytać zaległe książki... ech... Ale może pod choinkę dostanę trochę wolnego czasu?
Allor: Może jeszcze od pięknej „mikołajki" w czerwonym bikini? A to już sam wielki powrót wielkiego klasyka nie wystarczy?
Hut: Wielki powrót klasycznego tytułu. Nikt się chyba nie spodziewał, że będzie aż tak dobrze!
eld: Cuda się zdarzają, nie tylko w Polsce (patrz wyniki wyborów).
Mac Abra: Nazywasz owe wyniki cudem? :/
gem: Pierwsza Cywilizacja od czasów pierwszej Cywilizacji, w jaką mam zamiar pograć dla własnej satysfakcji i przyjemności. Zwłaszcza w Święta, po Wieczerzy Wigilijnej...
Czarny Iwan: Mam wrażenie, że tutejsze towarzystwo jest nieco zapóźnione cywilizacyjnie...
Qn`ïček: Mało cywilizowani są, no wiesz, barbarzyńcy...

Gatunek: strategia
Podobne do: ...Civilization ;)
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9+
Internet: www.2kgames.com/civ4
Strona w CDA: 074

Call of Duty 2

Od elda: Mnie się cholernie podoba. Niby nic nowego, niby jest trochę buraczków, ale cudów nie oczekiwałem, więc jestem zadowolony. Gdyby tylko multi był lepszy (nie taki konsolowy), a sama gra trochę dłuższa...

Mac Abra: Mnie się też podoba, ale mniej niż Eldowi.
Smuggler: Zajęło mi to większość soboty i niedzielny ranek, na poziomie Regular. Szybko coś.
gem: Podoba mi się, że tak się podoba zarówno eldowi, jak Macowi. Prawdziwe świąteczne pojednanie.
Allor: Dzyń, dzyń, dzyń, dzwonią dzwonki sań, la, la, la.
eld: Niemal jak świąteczna wieczerza u Krawczyka.
Qn`ïček: U Krawczyka to raczej „parostatkiem wielki rejs, dzyń, dzyń, dzyń".
Mac Abra: Zaraz tam pojednanie. Rozejm. A koalicji i tak nie będzie. :)



Gatunek: FPS
Podobne do: Call of Duty, Medal of Honor
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: DVD 12/05
Strona w CDA: 068

FEAR PL

Gatunek:	FPS
Podobne do:	FEAR to FEAR, nie ma takiej drugiej
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	9 [polonizacja]
Strona w CDA:	100

Od Sieklery: Przyzwoita polonizacja genialnej gierki. Na szczęście nie pokuszono się o dubbing, a jedynie polskie napisy. Cieszy również, że zachowano ostre słownictwo, bo dziwnie wyglądałoby siarczyste 'fuck!' w wersji poprawnej politycznie.

Smuggler: Czyli „o kurczę...". :)
Qn`ik: Nie przesadzaj z tymi wulgaryzmami. Lepiej: „ja piórkuję!".
CormaC: Chyba „motyla noga!". Ale przyznam się, że ujął mnie jeden tekst dowódcy komandosów: „Chodźmy coś rozj*bać!" (albo jakoś tak).
Mac Abra: Eeee, w Full Spectrum Warrior bardziej klęli...
Allor: Bo tam byli rasowi żołdacy, a nie jakieś siły specjalne czy inni aferzyści. ;P
Hut: O nie, czuję zbliżający się powrót liberałów w GameWalkerze...
eld: Tadam.... tadam... no, liberatory, wchodzić na scenę!
Mac Abra: Jak ci się zwalą na łeb bomby z dywizjonu Liberatorów, a na dodatek Steven Seagal na spadochronie, pożałujesz swych słów...
gem: Nie czas teraz na nich. Teraz czas na... "Ho, ho, ho! Byłyście grzeczne w tym roku, drogie dzieciaczki? Ho, ho, ho!".
Smuggler: Wasser, man, wasser!!!! W wannie.
Czarny Iwan: Rest in PIS.

FIFA 06 PL

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	FIFA 2005
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7+ [lokalizacja]
Strona w CDA:	102

Od Qn`ička: Pierwsze wrażenie jest niesamowite, dwóch panów „Sz" komentujących moje poczynania to bardzo ciekawe przeżycie. Szkoda, że czar szybko pryska przez rozliczne błędy i niedociągnięcia.

Allor: Jeszcze nie tak dawno kilku redakcyjnych „piłkokopaczy" marzyło o grze z polskim komentatorem, a tu proszę – komentator jest, to znaleźli inne powody do narzekania. I weź tu, dystrybutorze, zrób takim dobrze...
Hut: Rzeczywiście z tą polską „fifką" jest problem – nie sposób nie dostrzec oczywistych błędów, ale trzeba też przyznać, że z polskim komentarzem (i z tymi głosami!!!) gra się zupełnie inaczej. Szkoda tylko, że to komentarz z FIFA, a nie PES...
Mac Abra: Nie znam się, ale czy naprawdę „goool" zamiast „goal" robi taką różnicę?
CormaC: A są klasyczne odzywki typu „puścił Bąka lewą stroną"?
eld: Ciekawe, jak Szpakowi komentowało się szachy? :)
Smuggler: Voila! *„Proszę państwa, co za posunięcie, co za posunięcie!!! Fisher zwinnym ruchem uderza pionem na e4, Karpow nawet nie zdążył zareagować, gdy jego hetman znalazł się poza boczną linią pola walki, kibice (obaj) szaleją – jeden nawet poruszył lekko brwią!!! Proszę państwa, co za emocjonujące spotkanie..."*.
Czarny Iwan: Co do „fifki", mam zupełnie inne doświadczenia...
gem: Masz na myśli „murawę"? A czemu nie, dla przykładu, zielone drzewko, które już wkrótce zalśni bombkami i łańcuchami?
Mac Abra: Wydaje mi się, że on raczej myśli o tej linii czy kresce (bocznej) na stadionie wysypanej...

Peter Jackson's King Kong

Gatunek:	akcja/filmowa
Podobne do:	niczego dobrego
Wymagania:	Win 98/Me/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB RAM
Ocena:	7
Demo:	DVD 12/05
Strona w CDA:	062

Od Allora: Na tle większości gier filmowych, których jedyną zaletą są wstawki z filmu, King Kong jest tytułem mocno oryginalnym – tutaj pojawiają się one jedynie we wstępie. Niestety, mimo wcielania się zarówno w postać Jacka, jak i Konga, gracz ma mocno ograniczoną swobodę wyboru, a to, wraz z nierówną – przede wszystkim graficznie – konwersją, skończyć się mogło najwyżej na siódemce. Szkoda, bo potencjał gra miała – jak to kilka scen pokazuje – o wiele większy.

Smuggler: Zamiast KING Konga wolę PRINCE Polo. :P
Mac Abra: Taki Tresspaser w wersji arcade. Nie powala, ale mnie się tam podobało. Trza będzie pójść na film... Ech, pamiętam jeszcze, jak byłem na premierze Konga z 1976...
CormaC: „Pamiętam jak dziś... khe, khe, khee...".
Qn`iček: Widziałem tylko przez chwilę, bo byłem ciekaw, czemu za kompem Allora tłoczy się cała redakcja. Wciąż nie znam powodu.
gem: Zdaje się, że wiem już, czemu demo było takie krótkie. Chyba twórcy gry nie zasłużyli w tym roku na prezenty.
Czarny Iwan: Donkey Kong to było coś!
Smuggler: King był jeden. Mieszkał w Memphis i miał różowe cadillaki. I umarł na kibelku. Królewska śmierć – tak samo skończyła Katarzyna Wielka.
eld: Idę się zamknąć w kiblu, może po śmierci też będą nazywać mnie Królem.
Smuggler: To musiałbyś lepszej muzyki słuchać. Na razie jesteś Książę Posępnego Oblicza.
Allor: Chyba raczej Księciunio. Z Gumisiów.

Prywatny ranking...

...rzeczy aktualnie niekochanych. W kolejności losowo-dowolnej.

- Poniedziałkowo-listopadowe przebudzenie ze świadomością, że deadline już w tę środę.
- „Ale ja panu nie przerywałem!!! ...Czy ja mogę kontynuować? ...Panie pośle, pan mi nie pozwala dokończyć mej wypowiedzi".
- Durna baba, jeżdżąca na wszelkie spotkania i randki z butelką Perwoll Black Pearl (a ogólnie to wszystkie reklamy środków czystości).
- Długaśne dygresje na temat 60-levelowych paladynów lub taurenów nieustannie dobiegające moich uszu w pracy przy jednoczesnym milczeniu w sprawach „nieco" bardziej istotnych.
- Awaria ekspresu do kawy (ew. sygnalizowanie kolejno braku wody, kawy, przepełnienia zbiorniczka na fusy, przegrzania itd.), w momencie gdy oddałbym królestwo za filiżankę tego napoju.
- Kamil Nosol i jego „Nieeezły numer" w Radiu Kolor. Nędzna i żałosna kopia „Dzwonię do pana w nietypowej sprawie" Janusza Weissa. Gościowi się wydaje, że jak specjalnie sepleni, to jest śmieszny – albo słuchacze tak pomyślą. Żeeeenada.
- Jesień w fazie depresyjno-mglisto-szaro-błotnej. Nienawidzę.
- Psy srające na chodnikach. Sądząc z efektów – duże psy.
- Obleśnie odęte tłuste mordy nader zadowolonych z siebie polskich polityków. Szczególnie teraz.
- Nagłówki w „Fakcie" i „Super Ekspresie". Mentalna pornografia.
- Ludzie, którym wydaje się, że mylą się tylko wtedy, gdy wydaje im się, że się mylą.
- Ponure gęby w środkach komunikacji miejskiej, zalatujące skisłym potem, przetrawioną wódą i dawno nieopranymi ciuchami oraz – mocno – perfumami, mającymi zapewne zatuszować poprzednie wonie. Bezskutecznie.
- Jakieś 54,5% pełnoletnich obywateli RP.
- Zmiany czasu. Albo trzeba wstawać o straszną godzinę wcześniej (i jest wtedy ciemno), albo o czwartej po południu jest już ciemno. Ciemność (niena)widzę!
- Cola bez gazu, lodu i kawałka cytryny.
- Brak pomysłów na błyskotliwy minifelieton.

Ale jak to mówił bohater pewnej rosyjskiej powieści *„A ja na to wszystko pluję, z wysokości drugiego piętra"*. Nie dam się jesiennej depresji. Nie dam! No, chyba że nie będzie mi się...

RETRO-ACTION CDA 02/98

116 stron, 2 CD, cena – już 13,99 zł (podwyżka o 1 zł), 80 000 nakładu. Na okładce dumne „5 pełnych wersji", w tym 3 gry. Wśród nich kultowy polski Franko i znane jeszcze z Amigi Pacific Island. A w piśmie jak zawsze nieco użytków (choć już tylko 10 stron). 8 zapowiedzi – właściwie nie ma wśród nich gier wielkich, ale jest kilka, które się pamięta (np. X-COM: Interceptor... Niestety tej gry nie można łatwo zapomnieć). Warto wspomnieć o polskich akcentach: zapowiedziach Studzianek, Targeta i Zagadek Lwa Leona.

Imponująco przedstawiała się liczba recenzji – blisko 30! (Dziś po prostu nie do pomyślenia, z braku takiej liczby gier każdego miesiąca.) „Dużo" nie oznacza przy tym, że ilość zastąpiła jakość. Bo mamy i Quake'a 2 (Czarny Iwan, znak jakości, 9), i strategię Warhammer Epic 40K: Final Liberation (Yabol, 9/10), Tomb Raidera 2 (Czarny Iwan, zaledwie 7/10), FIFA 98 (Czarny Iwan dał 9) i zapomnianą dziś, a wartą pamięci, kosmiczną symulację I-War (Jaspin również nie pożałowała 9), NFS 2 SE (Anakha, 8/10), G-Police (*) (Peter Pan, 9/10 i znak jakości – chłopaka ciut poniosło; z drugiej strony, była to chyba najlepiej w ówczesnym czasie wyglądająca gierka, więc może to zadecydowało?) i drugą część gry Myst (Allor 9/10, znak jakości... To były czasy!), a i Frogger (czyli remake klasycznej gierki z automatów i 8-bitowców) jest wart wspomnienia.

A co w newsach? Quake 2 zakazany w Niemczech z uwagi na – ha, ha – ogromną brutalność. Ale głupi ci Germanie. :) Firma 3Dfx się cieszy, bo ich karty graficzne schodzą jak woda – w ciągu roku wzrost sprzedaży o 40%. (Lecz fortuna kołem się toczy i za parę lat firmę wchłonie nVidia, jej największy konkurent.) Age of Empires sprzedało się w (jak dotąd) 700 000 egz., Myth „tylko" w 350 000. Wspomniany Riven w 500 000 – ale za to już w pierwszym miesiącu sprzedaży! Blizzard znów przesunął premierę swej nowej gry – Starcrafta. Ale ponoć już wkrótce. Oświadczono, że rozpoczęły się prace nad Mechwarriorem 3. BioWare zapowiada pack z misjami do swej znakomitej gierki Shattered Steel (ktoś ją dziś pamięta?). A przy okazji bąknięto, że robi się jeszcze jedna gierka, takie tam RPG, Baldur's Gate, czy jak jej tam. Microprose przerabia popularny film (Starship Troopers) na grę... action-adventure. Coś wiele czasu im to zajęło. (**) :)

Cóż jeszcze w CDA? Scena komputerowa, Królestwo Chaosu (o muzyce w grach – okropny podlew maksymalnie utrudniał czytanie), kilka solucji i – ważne! – podsumowanie roku 1997. Grą roku – zdaniem redakcji CDA – została przygodówka (!) DARK EARTH, przed Incubation i Quake'iem 2. Dziwne zestawienie, nieprawdaż? Dziś wszyscy pamiętamy Q2, fani gier „lasersquadopodobnych" znają Incubation – ale tylko najwięksi maniacy „adventurek" kojarzą DE (a szkoda, bo gra naprawdę była dobra i innowacyjna jak na tamte czasy). Tak to jest ze sławą i pamięcią fanów...

Dalej dwie strony AR, dwa testy sprzętu, Poradnik Hackera, poradnik dot. tworzenia stron WWW, felieton naszej zachodniej współpracowniczki, tipsy, lista przebojów. Na świecie króluje Quake 2 przed Tomb Raiderem 2, FIFA 98, Championship Manager 97/98, Flight Simulator 98, TOCA, GTA, Worms 2 i Blade Runner. Warto też zauważyć reklamę nowego pisma na czwartej stronie okładki – pamiętacie jeszcze Action Plus, i to w wersji poradnikowo-solucyjnej? I cenę 2,50 zł? Ech, łza się w oku kręci...

(*) daliśmy ją w pełnej wersji parę lat później

(**) to był żart. Obecne Starship Troopers nie ma nic wspólnego z tą grą. Tamta, swoją drogą, była badziewna nawet jak na 1998 r.

Movies, The

Gatunek: tycoon
Podobne do: Theme Hospital
Wymagania: Win 98/Me/2K/
procesor 800 M
MB RAM, grafika
Ocena: 8
Strona w CDA: 088

Od Huta: Wreszcie gra autorstwa Petera Molyneux, na jaką czekali jego fani – oryginalna, pomysłowa, bardzo dowcipna. Ma wszystkie zalety najbardziej klasycznych produkcji tego wizjonera, ale... ma też niestety pewne wady. Nietypowy interfejs nie do końca sprawdza się, gdy na ekranie dużo się dzieje, a pewne rozwiązania zamiast bawić, na dłuższą metę przeszkadzają. Ale i tak jest bardzo dobrze, a The Movies to moja ulubiona z przedświątecznych gier wydanych na PC.

gem: Dobrze powiedziane – przedświątecznych. Hej, to już Święta, ludkowie!

CormaC: Byłeś ostatnio w jakimś hipermarkecie, prawda?

Allor: Nie powiem, całkiem niezła... Gdyby nie WoW, można by się było nad nią poważnie zastanowić, ale tak... wolałbym już raczej Theme Hospital. Dlaczego tego ponownie nie wydadzą??

eld: Gdyby nie WoW... ja to mam nawet pomysł na dodatek. Zrobię sobie rogala blood elfa i będę na 70 lvl gankował alian-ckie dzieciaki na 10 lvl. Po co? Aby sobie myśleli „ale te elfy to sk..." – he, he...

Smuggler: Wbrew pozorom to całkiem skomplikowana gierka.

Mac Abra: Fani The Sims mogą się nieco zdziwić, bo to rasowa gra ekonomiczna, w bardzo efektownym opakowaniu i bazująca na świetnym pomyśle.

Qn`iček: Doskonała okazja dla polskich młodych gniewnych twórców kina niezależnego, by poćwiczyli i nie musieli przejmować się budżetem równym kieszonkowemu...

Smuggler: Nie, nie, nie! Oni nawet film spod TM by spieprzyli dokumentnie... I co to za radocha robić za darmo gniota, którego nikt nie obejrzy...

Allor: Ale to nie było o starych mistrzach, co to się za szkolne lektury zabrali i doją i doją, doją...

KONKURS SMS

DO WYGRANIA 3 ŁADOWARKI GP MINI POWERBANK QUICK Z AKUMULATORAMI AA O POJEMNOŚCI 2500 MAH ORAZ PARASOLKI FIRMOWE GP

Firma GP wprowadza na rynek nową ładowarkę GP Mini PowerBank Quick idealną dla użytkowników nowoczesnych urządzeń, takich jak odtwarzacze MP3, CD, aparaty fotograficzne lub bezprzewodowe myszki komputerowe zasilane bateriami AA lub AAA. Niewielkich rozmiarów Mini PowerBank Quick akceptuje napięcie od 100 V do 240 V, nie trzeba obawiać się różnic napięcia zasilającego podczas wyjazdów za granicę.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ładowarka GP Mini PowerBank akceptuje napięcie :
A. od 50 do 100 V
B. od 100 do 240 V
C. od 250 do 1000 V

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.BA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest
GP Batteries
www.powerbank.pl
www.gpbattery.pl

Errata
Jest problem z recenzją gry FIFA 06 w CDA 11/05. Otóż recenzja została zrobiona z wersji, która – zdaniem EA Polska – cytujemy „nie oddaje żadnego ducha pełnowartościowego produktu". Gwoli wyjaśnienia – ową niepełnowartościową wersję dostaliśmy od... EA Polska, celem... zrecenzowania. Faktem jest, że po jakimś czasie przesłano nam e-maila, w którym zasugerowano, by jednak NIE robić recenzji z tej wersji. Jednak w zamieszaniu związanym z deadline'em, nie został on przez nas uwzględniony, za co oficjalnie przepraszamy. Recenzję tym razem już na 100% pełnowartościowej wersji zamieszczamy w dziale Polonizacje. (A to z tej przyczyny, że jedyne istotne zmiany, jakie udało się nam dostrzec w owej wersji gry, to polska wersja językowa.) Tak czy inaczej wyrażamy ubolewanie z zaistniałej sytuacji i postaramy się, by do podobnego zamieszania już na łamach CDA nie doszło.

Myst V

Od EGM: Ostatnia część monumentalnego cyklu. Jak zawsze świetna grafika, wyrafinowane (a nawet przerafinowane) zagadki, specyficzny dla serii klimat i nieźle pomyślane sterowanie. Gra dla wybrańców, co tu kryć, ale dla nich to prawdziwa uczta. Żeby jeszcze polonizatorzy zastosowali czytelniejszy font w dziennikach Yeeshy...

Smuggler: A dla niewybrańca (czytaj: maniaka przygodówek i do tego fana tego cyklu) gra jest nudnawa i przegadana, zaś poziom zagadek wręcz nieziemsko frustrujący.
Mac Abra: Ale faktem jest, że gra narzuca nam swój nieśpieszny rytm i tym samym znakomicie relaksuje... do czasu, aż trafisz na jakąś zagadkę, do której rozwiązania trzeba mieć albo 200 IQ, albo wujka, który był scenarzystą gry. Albo maaaaasę czasu na kolejne próby.
Qn'iček: Czyli gra w sam raz na emeryturę?
CormaC: Obawiam się, że nie bardzo – emeryta mógłby uśpić raz a dobrze.
gem: Zamiast rózgi.
Smuggler: Ale tak między nami, zamiast Mysta wolę Irish Mist, czyli irlandzką whiskey z dużą ilością mielonego lodu. To mnie bardziej relaksuje. Ale z nią jak z tą grą – trzeba oszczędnie dawkować, bo we łbie namiesza. :)
Allor: Ciekawi mnie, jak tu się można takimi udziwnionymi zagadkami i ślimaczym tempem zrelaksować, jak czasu ma się jak na lekarstwo? To przecież tylko jeszcze bardziej frustruje!
Hut: A ja mam takie wrażenie, że... nie za bardzo graliście w tego Mysta. Dziwnych zagadek wcale tu nie ma, wszystko jest logiczne, a jeśli ktoś śledził serię od początku, będzie końcówką sagi zachwycony.
Smuggler: Żeby śledzić ją od początku, trzeba mieć z 300 lat. :)
CormaC: Sugerujesz, że pierwsza część ukazała się przed King Kongiem z 1976? :)
Eld: Gra jest mystyczna jak paladyn w jaju. Ultymatywna.
Czarny Iwan: „I to już koniec, nie ma już nic, jesteśmy wolni, możemy iść".

Gatunek: przygodowa
Podobne do: poprzednich Mystów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Demo: DVD 13/05
Strona w CDA: 080

Pro Evolution Soccer 5

Od elda: Większych zmian w stosunku do PES-a 4 nie ma. To ciągle stary, dobry PES z trochę większą liczbą licencjonowanych klubów. Grywalność dalej bardzo duża, choć za rok życzyłbym sobie i innym graczom jakichś zmian.

Smuggler: FIFA, PES, whatever... i tak nie zagram.
Qn'iček: Po co było to wypuszczać, skoro można było zrobić reedycję „czwórki"? I tak jest dużo lepsza od najnowszej, słabej jak zwykle FIFA.
CormaC: Jak zapuściłem PES-a 5 na PSP (znaczy się jeszcze japońską wersję), wszystkie inny gry na konsolkę i wszystkie na PC, z wyjątkiem Football Managera 2006, poczuły się niekochane. PES 5 rządzi!
alkohochlik: Co być może azaliż.
Smuggler: To jest polecenie do psa (imieniem „Aza"), żeby lizał. Wolę nie myśleć, co chochlik miał na myśli...
Gem: Daj żyć chochlikowi, Smug. Święta przecież!...
Allor: Chyba raczej Azie...
eld: Wolałbym Wielkanoc, a tak to... pół roku zimna, zatłoczonych autobusów i egipskich ciemności po 16.
CormaC: ...i zaskoczonych drogowców (wielkie, zdziwione oczy), i przejazdów MPK trwających 120 minut zamiast 30, i przemoczonych skarpetek, i obrzydliwej breji na chodnikach... „screw you, guys, I'm going home".

Gatunek: sportowa
Podobne do: PES 4
Wymagania: Win 98/Me/2K/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8+
Demo: DVD 12/05
Strona w CDA: 066

Operation Flashpoint – historia gema

Sprezentowaną wam w Coverze w numerze 12/05 Operation Flashpoint uważam za najlepszy tytuł, jaki w tym roku dołączyliśmy w pełnych wersjach i jeden z trzech najlepszych (obok Homeworlda i Fallouta), jaki pojawił się u nas kiedykolwiek. Podczas testowania płyty z Flashpointem przypomniałem sobie, dlaczego tak cenię tę grę. To było niedługo po jej premierze. Pierwsza misja w kampanii, szturm na wioskę w dolince. Jak zwykle w grach z celownikiem pośrodku ekranu podrywam się pierwszy i pędzę w kierunku zabudowań. Śpieszę się, bo muszę nabić parę fragów przed innymi. Pada strzał. Jeden jedyny. Mój bohater jest martwy. Dociera do mnie z całą mocą groza i bezsens wojny... Tam tak jest naprawdę. Tam nie ma „sejwa". A śmierć to sztuczka na raz. Mam nadzieję, że nigdy nie będę zmuszony biec w kierunku żadnej wioski, nie będę musiał nabijać fragów, nim to ja stanę się fragiem... Już byłem bohaterem i wiem, że na śmierć nie ma silnych...

Przygodówki żyją

Od dziesięciu zgoła lat rozmaici czarnowidze, których nie brak i w naszej redakcji, z uporem godnym lepszej sprawy oznajmiają, że gry fabularne – mówiąc po ludzku „przygodówki"* – lada moment się skończą. A guza, drodzy koledzy! Gdybyście policzyli przedstawicieli wymierającego – według was – gatunku, którzy się ukazali na przestrzeni ostatniego roku, przekonalibyście się, że zanikający gatunek ma się całkiem nieźle. Przyczyn takiego stanu rzeczy upatruję w tym, że grę fabularną może zrobić w garażu kilkunastu maniaków – ponieważ najważniejszym elementem jest w nich (jak sama nazwa wskazuje) fabuła. Gry fabularne stanowią wyzwanie dla intelektu gracza – czyli tego, co ludzkość wywiodło kiedyś z pieczar. Nasi przodkowie nie stali się panami stworzenia dlatego, że posiedli małpią zdolność manualną (która teraz potrzebna jest wszelkiej maści wielbicielom gry akcji).

Wiem, że próba myślenia dla niewyszkolonych w używaniu szarych komórek może się skończyć bólem głowy (stąd się zresztą wzięło określenie „bolesna pustka"), ale przestańcie przynajmniej się kompromitować, wypisując rozmaite bzdury w rodzaju „przygodówki jako gatunek nie mają przyszłości". W czasach kiedy nasi przodkowie przesiadywali przy ogniu w rozmaitych pieczarach, jaskiniowe niedźwiedzie też pewnie popatrywały na nich ze współczuciem pomrukując „Nie ma toto żadnych szans na przetrwanie... Bez kłów i pazurów? Ten gatunek skazany jest na zagładę...". I co? Idę o zakład, że gry fabularne będą bawiły jeszcze waszych synów – choć może nie za bardzo będą przypominały te dzisiejsze. Howgh!

** od redakcji: zdajemy sobie sprawę, że termin „gry fabularne" oznacza dla ogółu graczy „gry RPG", ale EGM jest – jeśli chodzi o przygodówki – całkowicie niereformowalny.*

Serious Sam 2

Gatunek: FPS
Podobne do: Serious Sam: The First Encounter, Painkiller
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 12/05
Strona w CDA: 084

Od Qn`ička: Nowy, powiększony, dobajerzony... ale czy lepszy? Wydaje mi się, że nie. Niemniej dla samej przyjemności poruszania się pojazdami warto choć trochę pograć.

Smuggler: Cóż, to już nie jest ta sama bezmyślna, ale wciągająca rzeźnia, jak w „jedynce". Brak tej grze... duszy? Wdzięku? Bezpretensjonalności? Nie wiem. Ale czegoś w niej brak. Od SS nie mogłem się oderwać. Do SS2 nie mogę się przymusić. Nawet dema nie ukończyłem. Dla mnie 6.
Mac Abra: Bo to jest tak. Druga część musi być większa, lepsza i (jak się da) inna. No i przegięli chłopaki. Jedynka była doskonale zbalansowana pod każdym względem. Tu tego brakło.
Allor: Nie brakło za to filmików i innych przykładów znacznie większego budżetu, które to przykłady najlepiej potraktować [ESC]. Nie lepiej było wydać tę forsę na coś innego niż przynudzanie??? Np. jeszcze większe masy potworów?
Hut: Fakt, Serious Sam 2 to niby ten sam Sam, ale jednak nie ten sam. Seriously...
eld: Patrzcie i podziwiajcie, jakim cudem jest nasz rodzimy Painkiller.
Smuggler: Aaaaaaa tam...
gem: Sam się 'aaaaaa'!
Czarny Iwan: Czepiacie się jak rzep psiego ogona. Gra po prostu oferuje ten sam rodzaj zabawy, zrealizowano ten sam pomysł. Jest więcej pukawek, więcej przeciwników, gra zyskała na humorze, tekstach i filmikach. Dla tych, którym się SS1 podobało, SS2 będzie na pewno smakowitym kąskiem.
gem: Mówić o smakowitych kąskach w Święta i nie myśleć przy tym o Wigilii? Nie uchodzi!

Dobra Huta...
....czyli subiektywnie o tym, co jest dobre.

DOBRA HUTA

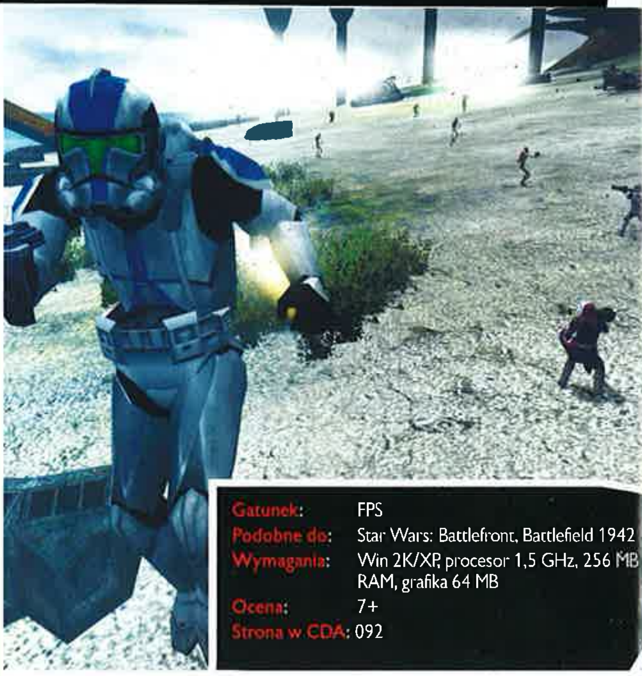
Tym razem dobra muzyczne – płyta „Sorted" nagrana przez zespół, a właściwie duet, o nazwie The Mitchell Brothers. To krążek dla „inteligentnych ziomów" – zawiera kilka rewelacyjnych przeróbek znanych amerykańskich utworów hiphopowych zarapowanych przez dwóch Angoli – a więc z zupełnie innym akcentem, innym słownictwem itd. Efekt jest niesamowity, a każdy, kto słucha na co dzień takich wykonawców jak Gangstarr, Outkast, Jay-Z czy Notorious B.I.G., przy „Sorted" będzie miał ubaw po pachy. Poza tym Mitchell Brothers korzystają również z zapożyczeń typowych dla muzyki angielskiej, np. brzmienia Manchesteru z lat 80 – co sprawia, że ich płyta to najbardziej błyskotliwa i zróżnicowana produkcja z gatunku „urban music", jaką słyszałem w tym roku. Keep it Geezer!

Qn`cik...
...česki

Chyba już czas coś zmienić. CD-Action rozpoczęło światową ekspansję, moje teksty są tłumaczone na prawie(*) wszystkie języki świata... No, przynajmniej na czeski, ale zawsze to jakiś dobry początek. Przeczytałem jeden swój artykuł w sąsiedzkiej edycji pisma i rzec muszę – nie spodziewałem się, że mogę się tak bawić przy lekturze własnego tekstu! Świetna sprawa, polecam. Do czego dążę: otóż, od tego numeru (do czasu, aż mi się nie znudzi), aby ułatwić naszym sąsiadom tłumaczenie, podpisywać się będę Qn`iček. Czego się nie robi dla porozumienia między narodami...

(*) wiem, wiem – „prawie" robi dużą różnicę

Star Wars: Battlefront II



Gatunek: FPS
Podobne do: Star Wars: Battlefront, Battlefield 1942
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 092

Od gema: To samo, co wcześniej, tylko lepiej. Lepiej dlatego, że wreszcie sprawdza się nie tylko online! To dzięki poprawionej AI, kilku nowym trybom single player (w tym kampanii Rise of the Empire i poprawionemu Galactic Conquest) oraz sporej liczbie nowych map-światów. Dodatkowo pojawiła się możliwość gry Jedi i innymi bohaterami pierwszoplanowymi! Gdyby tylko kosztowała mniej...

Hut: Uwaga do screenów przy recenzji – wyglądają dużo gorzej niż gra w akcji. Bo to naprawdę ładny i naprawdę niezły sieciowy shooter...
Allor: Uwaga do uwagi – u Gema wcale nie wyglądało to w akcji lepiej, no ale on ma nowiutki, pięcioletni monitor, który już ledwo się żarzy...
eld: A jak ładnie grał w SW:BF2 na padzie...
Allor: Takim specjalnym Saiteka do FPS-ów...
Qn`iček: No co? Fajną minę miał...
Mac Abra: A u mnie się nie odpala... Ech...
Smuggler: Battlefield w realiach SW. I to nie tylko dla grających w Sieci. Jest OK. Dla mnie 8, może 8+.
gem: ...cena to "zaledwie" 169 złotych. Stać na nią chyba tylko Mikołaja.
Czarny Iwan: Bardzo seksowna cena, niestety za mało zarabiam, by się nią podniecać.
Smuggler: Fakt, seksowna. Oczy mi w słup stanęły na jej widok.

Anuluj, Ponów próbę, Kontynuuj

Dawno, dawno temu, w czasach DOS-a łupanego, był sobie komunikat Abort, Retry, Fail, którym to system operacyjny Microsoftu raczył nas, gdy na przykład nie mógł odczytać pliku z uszkodzonej dyskietki. Komunikat jasny jak słońce, haczyk w tym, że niezależnie od wybranej opcji po chwili znowu się on pojawiał – i tak aż do śmierci, czytaj: zrestartowania komputera. Ot, taka fordowska logika – możesz wybrać wszystko, byleby to było „Ponów próbę". Lata mijały, pojawiały się kolejne wersje systemów operacyjnych, kolory, okienka, wypukłości – wszystko, by konieczność zrestartowania komputera jak najbardziej uprzyjemnić.

Bo problem jak nierozwiązywalny był, tak nierozwiązywalny pozostał. Najwidoczniej całe to zachowanie jest bardzo ważne, ba, wręcz niezbędne do poprawnego działania komputera, skoro nawet w dobie wspaniale nam panującego XP wystarczy wyjęcie płytki CD z napędu, by cała ta wspaniała, multimedialnie niezawodna konstrukcja runęła jak domek z kart. Możliwość dokonania wyboru byłaby chyba lepsza, ale skoro od tylu lat takiemu potentatowi jeszcze się to w tak błahej sprawie nie udało... Taaa, bez wątpienia jest to jeden z tych nierozwiązywalnych problemów Wszechświata...

Allor

The Suffering: Ties That Bind

Gatunek:	akcja/horror
Podobne do:	The Suffering
Wymagania:	Win 98/Me/2k/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8
Demo:	DVD 13/05
Strona w CDA:	096

Od Siekiery: Świetna, odprężająca produkcja. Niby to samo, co w „jedynce", ale pod każdym względem jest od niej ciekawsza. A juchy tu tyle, że niemal słyszysz, jak chlupocze w butach. Gierka raczej dla starszej gawiedzi.

Smuggler: Do mnie mówisz?! Are you talking to me?!
Mac Abra: W takim razie dla mnie jedną proszę.
Allor: Przeciwsłoneczne okulary obowiązkowe, inaczej będziesz widział na czerwono! To bardziej chlupoczące przeżycie niż wizyta w rzeźni.
Czarny Iwan: Jedynka miała momenty przerażające. W drugiej odsłonie gry konieczne są mocne, nieprzemakalne pampersy, najlepiej cała paczka.
CormaC: Starość nie radość, co? :P
gem: W drugiej The Suffering jest wszystko. Brakuje tylko kolęd w wykonaniu improwizowanego chóru kościelnego moherowych beretów.
eld: Widziałem chwilę. Doprawdy piękne... krwawe... smaczne...
Qn`ik: Chwilę? Dla ciebie?

CZARNY IWAN

Czarny Iwan
Ostry zjazd.

Wokół biało, powietrze przejrzyste. Tym razem zjadę „na krechę" – pomyślałem. Deska snowboardowa nie różniła się niczym od bieli podłoża. Przechyliłem się do przodu, ugiąłem nogi, zakrawędziowałem na frontside, palce stóp wpiły się w biel pode mną. Ale jazda! Błyskawicznie nabrałem prędkości, rozłożyłem ręce, by nie stracić równowagi – trochę ciasno... Przełożenie na backside i już przecinam stok w drugą stronę. Odchyliłem się do tyłu, aby nie wbić się za głęboko, pruję jak motorówka, jeszcze głębiej położyłem się „na plecach". O nie! Pięty nie utrzymały!Ześliznęły na śliskim podłożu, głowa poleciała w tył. Huk, mój mimowolny krzyk.

Z całej siły uderzyłem w ścianę, do tej pory białą i gładką, tak jak podłoga. Teraz już nie jest biała. Czerwona smuga spływa w dół i rozlewa się na błyszczącej, zimnej posadzce. W prostokącie, który tylko odrobinę różnił się odcieniem od ścian, pojawił się otwór, a w nim oko, zachrzęścił lód? Nie, to dźwięk klucza chroboczącego w zamku. Zanim straciłem przytomność, z białej mgły dobiegły mnie krzyki: kur@#! To znowu ten pacjent spod jedynki!

Ghost
Piractwo i głupota na Allegro.

Jak pewnie wielu innych korzystam z usług serwisu Allegro. I od czasu do czasu trafiam na ogłoszenia sprzedaży płyt audio, filmów, gier, a w zasadzie „kopii bezpieczeństwa" tych rzeczy. Zwykle na końcu takiej aukcji jest notatka typu: „Proszę nie usuwać tej aukcji, jest na 100% legalna, jestem posiadaczem oryginału" itp. Jeden z wystawiających podał nawet odpowiednie paragrafy Kodeksu Cywilnego. Rzeczywiście, zgodnie z tymi paragrafami, osoba mająca oryginał ma prawo wykonać kopię bezpieczeństwa na własny użytek. Jest tylko pewne „ale". Sprzedaż takiej kopii czy nawet odstąpienie jej za darmo jest PRZESTĘPSTWEM. I na tym polega piractwo na Allegro. A głupota? Ano, niech jakiś policjant, prokurator czy osoba z firmy zajmującej się ściganiem piractwa zakupi taką „kopię bezpieczeństwa". W pierwszym e-mailu potwierdzającym zakup dostanie imię, nazwisko, adres, telefon, e-maila, a czasem nawet numer konta bankowego osoby sprzedającej. Czyli krótko mówiąc ma pełne dane pirata. A jak tylko dostanie przesyłkę z płytką, będzie miał też dowód rzeczowy popełnionego przestępstwa. W ten sposób sprzedawca wręcz podaje się wymiarowi sprawiedliwości na tacy. Bo teraz wystarczy już tylko pojechać pod wskazany adres i go zgarnąć. Takie osoby wręcz powinny dziękować pracownikom Allegro za usuwanie ich aukcji.

drukarki tanie w eksploatacji...

Epson Stylus D68 Photo Edition

- najnowsza na rynku, bardzo szybka drukarka atramentowa foto A4
- najnowsze tusze DURABrite Ultra zapewniają wydruki wodo i światło odporne na każdym papierze (w tym papierze foto)
- rozdzielczość druku 5760* dpi, druk do 17 str / min
- tusze DURABrite Ultra w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie

Epson Stylus DX3850

- drukuje, skanuje i kseruje 3 w 1
- 4 osobne tusze z kolorami minimalizują koszty eksploatacji
- najnowsze tusze DURABrite Ultra zapewniają wydruki wodo i światło odporne na każdym papierze (w tym papierze foto)
- rozdzielczość druku 5760* dpi, skanowania 600 dpi
- druk do 18 str / min, kopiowanie do 14 str / min

DURABrite Ultra
INDIVIDUAL INK

* rozdzielczość druku uzyskiwana na odpowiednich mediach
** koszt pojedynczego tuszu w opakowaniu multipack

EPSON Deutschland GmbH Spółka z o.o.
Oddział w Polsce ul. Bokserska 66
02-690 Warszawa
infolinia: 0 801 64 64 53 (29gr/min)
www.epson.pl

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Do wygrania 15 gier FABLE
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Fable to:
A. RTS
B. RPG
C. PPS

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.FB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2005 r.

Fundatorem nagrody jest CDPROJEKT
www.gram.pl

Warhammer 40,000: Dawn of War — Winter Assault

Od gema: Winter Assault to znakomity niesamodzielny dodatek do ubiegłocznego RTS-a – Warhammera 40,000: Dawn of War. W nim nowa armia – Gwardia Imperialna, dwie kampanie (Ładu i Zamętu), dodatkowe jednostki i zimowe mapy... Słowem: dobre stało się jeszcze lepsze!

Gatunek:	RTS
Podobne do:	Dawn of War, Total Annihilation
Wymagania:	Win 98/Me/2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	9
Demo:	na DVD 13/05
Strona w CDA:	078

Hut: Niesamodzielny? Tzn., że trzeba go wyprowadzać do toalety?
Allor: No ba! I jeszcze cały czas trzymać za rączkę, by się nie bał.
Qn`ik: I płacić mu za podręczniki!
Eld: Pomoże mi ktoś w WC? Proszę... (dla niezorientowanych w temacie WC = Wailing Caverns.)
Mac Abra: Niby fajne, a jakoś entuzjazmu z siebie wykrzesać nie mogę. Nie wiem, czemu.
Smuggler: Dobre stało się teraz higienicznie dobre z ekstramocą wybielania... ops... sorki, ale to hasło jakoś mi się tak dziwnie kojarzy, a mam ostatnio jakiś uraz na punkcie reklam proszków.
gem: Nie liczcie na prezenty, chłopaki. Mikołaj nie lubi nielubiących Warhammera 40,000.
Czarny Iwan: Total Annihilation to dopiero zobaczymy, kwa, kwa!
Smuggler: Prowokator!!! Pod władzę się podszywa. Za ziobro go i do wanny elektrycznej! Na grill!
CormaC: I niech odda Yavina 4!

CZYTELNICY NADESŁALI

Od redakcji: nie mamy też nic przeciwko publikacji ciekawych minifelietonów napisanych przez naszych czytelników. Oto pierwszy z nich.

Wesołych Świąt!
Z okazji zbliżających się świąt już od początku listopada jesteśmy zasypywani najróżniejszymi reklamami dotyczącymi świątecznych produktów. Różnorakie firmy zachęcają do tego, abyśmy „poczuli magię tych świąt", ewentualnie pomyśleli o prezentach pod choinkę dla bliskich. Ja osobiście (czego nikomu nie życzę) przez to, że od dobrych dwóch tygodni idę pięć razy w tygodniu do szkoły przechodząc obok sklepu wystawiającego na witrynach świąteczne ozdoby, za ciężkiego grzyba nie czuję magii tych świąt. :'(

Smuci mnie niezmiernie, że dla różnego rodzaju sprzedawców święta zaczynają się już w listopadzie, co psuje całkowicie ich klimat i tak jakoś drażni (przynajmniej mnie). Jak to powiedział Forest „Shit Happens". Ja od siebie dodaję „sometimes to someone" i głośno krzyczę "run Forest, RUN".

SimonR

Dialog miesiąca

Allor wiesza sobie na ścianie wielki plakat z filmu „Appleseed" (manga, robot z panienką). Eld (wielki przeciwnik mangi), który siedzi obok, protestuje, ale Allor go olewa i robi swoje.

– Nieee nooo... – jęczy Eld. – Al, daj spokój, nie jesteśmy w przedszkolu...

Po czym wstaje i domalowuje panience na plakacie wąsy.

Prosto w krocze...
czyli polskie ZOO okiem Elda

Nic ostatnimi czasy nie irytuje Dzika tak jak sytuacja polityczna w lesie. Niedawne wybory sprawiły, że kompletnie stracił wiarę w rozsądek innych zwierząt. Wybory wygrały Kaczki, które zawiązały koalicję z Bizonem, symbolizującym wszystko, co złe w lesie. Wystarczy tylko przypomnieć blokady paśników. Cóż, pewnie by Dzik jakoś te wybory przeżył, gdyby ptaszki nie ćwierkały, że wszelkie pretensje są nieuzasadnione, bo „to wybrały zwierzęta w demokratyczny sposób". Tyle tylko, że o wyniku wyborów w lesie przesądziły głosy białych niedźwiedzi oraz starych kwok. Dzik jest teraz dziki z tego powodu - nie może przeżyć, że kompletnie dla niego egzotyczne zwierzęta zadecydowały o jego losie na najbliższe kilka lat. A może by tak białe niedźwiedzie i stare kwoki zapakować i wysłać na Madagaskar?

©ormaC

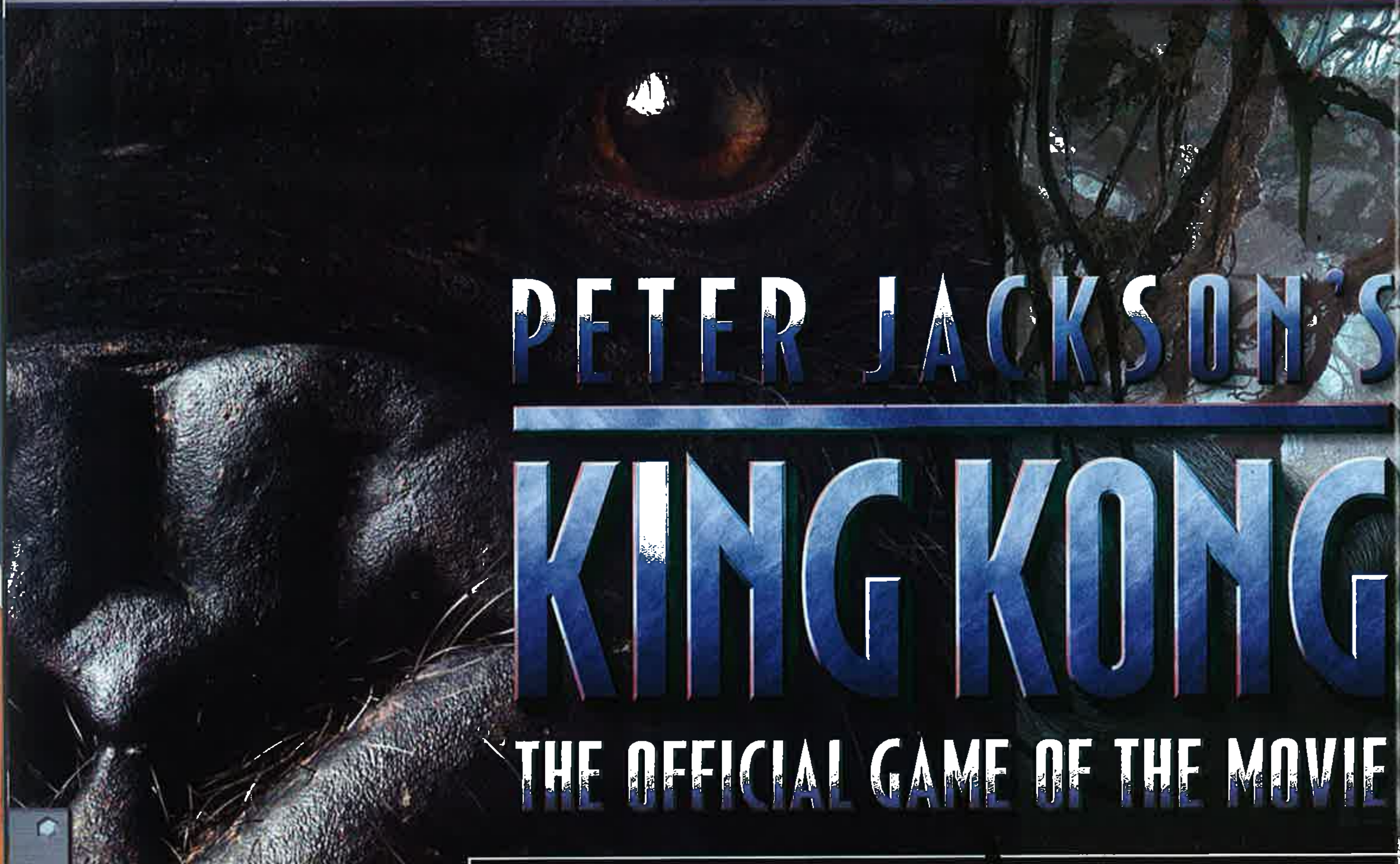
Tak się składa, że na uczelnię jeżdżę autobusem, któr dowozi kwiat polskiej młodzieży do trzech szacowny wrocławskich ogólniaków (w tym V LO, które kończy łem – pozdrawiam). Mogę sobie w związku z ty posłuchać, o czym licealiści rozmawiają. Nie, żeby podsłuchiwał. Po prostu młodzież jest tak hałaśliwa, że nawet Dickinson w słuchawkach nie jest jej w stanie zagłuszyć. A rozmowy bywają ciekawe – można np. się dowiedzieć (często stojąc na drugim końcu autobusu) wszystkiego o biuście czyjejś klasowej koleżanki. Ostatnio byłem zmuszony do zapoznania się z bogaty wnętrzem kilku nastoletnich gwiazdeczek. W pamię zapadło mi jedno zdanie: *„A ja tych »Ludzi bezdomnyc czytam i czytam, i czytam, i jak utknęłam na 19. stronie tak stoję"*. Tja... I jak tu się po czymś takim dziwić, że ludzie myślą, że redakcja należy do Mensy, skoro czy tuje książki. Nie chcę robić z siebie dziada, któr ostatnim tchnieniem zdąży jeszcze wystękać, że dzi siejsza młodzież nadaje się tylko na szambonurków, ale to jest naprawdę żenada...

GRA TWÓRCÓW BLACK MIRROR
NI · BI · RU
WYSŁANNIK BOGÓW
"... bardzo ciekawa i efektownie zrobiona..."
ocena CDAction: 8/10
POLSKA WERSJA KINOWA
FUTURE GAMES
DOBRA GRA
ROZSĄDNA CENA
19,99zł
w grudniu 2005 w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.KINGKONGGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 12/2005

ALLOR | JESTEM KONG, KING KONG



PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Gry filmowe mają wiele zalet. Na przykład... są oparte na filmach. O – i jeszcze często mają wstawki z filmów. Niestety, w większości przypadków na tym się ich zalety kończą, bo mimo dłuższej burzy mózgów nie udało się nam w redakcji znaleźć ani jednej gry, która by się z tego schematu sensownie wyłamywała. King Kong ma więc szansę ustanowić precedens.

Na samym początku wiele zresztą na to wskazuje. Jak choćby robiące bardzo dobre wrażenie gustowne menu. Albo sceny z filmu robiące za wstęp – ani za długi, ani za krótki – ot, taki odpowiedni, by dowiedzieć się, że chodzi o kręcenie filmu i podróż na tajemniczą wyspę parostatkiem.

Wstań, unieś głowę...

Chwilę później pojawił się jednak pierwszy zgrzyt. Choć na sterowanie wybrane zostały klawiatura i myszka (w osobnym programie, jak to w przypadku gier mających wersje także na konsolach bywa), za nic nie można było podnieść głowy do góry, by popatrzeć na chcącego coś od gracza członka załogi. Co choć trochę się uniosła, od razu opadała, a bez tego nie można było przejść obowiązkowego wyboru orientacji osi pionowej (normalny lub odwrócony), a tym samym i do dalszej części gry. Rozumiem, że włączenie tego do gry zostało podyktowane koniecznością zrobienia dokładnie takich samych wersji na wszystkie platformy, ale na PC ustala się to również przed samym uruchomieniem gry, po co się więc powtarzać?

Nic to, podnieść głowę każdy jednak w końcu potrafi, więc problemem to nie jest... znaczy się, nie *powinno* być. Chyba że do komputera podłączona została dobra kierownica albo źle skalibrowane pad/joy, bo wtedy – mimo że wybrałeś myszkę i klawisze – będziesz zdany na ich łaskę! Dopiero po fizycznym odłączeniu kierownicy (alternatywą było sterowanie bohaterem za pomocą pedałów, co jakoś zbytnio mi się nie uśmiechało) udało się spojrzeć w górę i ruszyć na spotkanie przygody.

Pełno tu dzikich bestii, które tylko marzą, by się wzajemnie pożreć. Nas niestety też. W zasadzie przede wszystkim nas...

Witaj, filmowa przygodo!

Najpierw nasz statek nieomal roztrzaskał się na skałach, potem, gdy płynęliśmy na łodziach do brzegu, spadły na nas odłamki skalne, a gdy już do niego dobiliśmy (i odzyskałem przytomność), okazało się, że Wyspa Czaszek (co za

Płonie ognisko i szumi dżungla, dinozaur jest wśród nas...

Ciekawe, jaką miała taryfę... :)

Dino, uważaj se, jestem uzbrojony i niebezpieczny!

nazwa!), na której się ląduje, jest jakaś taka... dziwna. Tak jak gra.

Po pierwszych samodzielnych krokach zapowiadała się jednak doskonale. Nieźle wyglądające modele, bardzo realistyczne twarze ze śliczną Ann na czele, świetne tła i efekty atmosferyczne (nie mówiąc o ryku co większych bestii, z jakimi przyjdzie się nam później spotkać – cały obraz się od niego trzęsie!) – widać, że sporo się nad tym napracowano. Można by wprawdzie nadmienić, że twórcy gry nieco tu „oszukiwali", bo na bieżąco korzystali z dorobku twórców filmu, ale wyszło to grze jak najbardziej na zdrowie.

Bardzo ciekawym krokiem jest również usunięcie z ekranu wszystkich śladów interfejsu – **widać tylko to, co jest w stanie swoimi oczami dojrzeć nasz bohater Jack.** (Tresspaser kłania się nisko – wykorzystano ten sam pomysł!) Na pierwszy rzut oka może się wprawdzie wydawać, że będzie to – na przykład – utrudniało walkę (brak paska życia i wskaźnika stanu magazynka), ale w praktyce bardzo szybko okazuje się, że o stanie amunicji jesteśmy informowani głosem, zaś powiadamianie gracza o stanie zdrowia rozwiązano dokładnie w taki sam sposób jak w najnowszym Call of Duty. Tzn. gdy zostaniemy zranieni, na ekranie pojawiają się czerwone plamy (zmiana się też muzyka), które znikają, jeśli przez parę chwil uda się nam uniknąć kolejnych obrażeń. Te będą już bowiem śmiertelne, co **w praktyce oznacza, że możemy się pomylić tylko raz – i to niezależnie od poziomu trudności, bo tych niestety nie ma.**

Nieco dłuższego przyzwyczajenia wymaga tylko celowanie. Dostępne są dwa tryby: precyzyjny, w którym korzystamy z przyrządów umieszczonych na karabinie czy pistolecie (rozwiązanie takie samo jak w FPS-ach), oraz normalny, w którym celujemy „na oko" – żadnego krzyżyka standardowo na ekranie nie widać. Mimo to problemu nie ma, bo jak na konsolówkę przystało (podstawowa wersja tworzona była na PS2, pozostałe wersje różnią się co najwyżej grafiką), King Kong wyposażony jest w bardzo sprawnie działający „ułatwiacz celowania". Wystarczy wymierzyć broń w kierunku celu i nacisnąć spust, a pociski same polecą gdzie trzeba. Że to zabija przyjemność? Nie ma się czego obawiać – wystarczy lekko ruszyć myszką, a pociski lądują w nieco innym miejscu, więc iluzja w pełni samodzielnego celowania jest bardzo mocna. Tym bardziej, że gdy zechcemy postrzelać w niebo czy krzaki, żadne magiczne zakrzywianie czasoprzestrzeni pocisków nam nie porwie – żeby trafić w cel, trzeba się najpierw tak ustawić, by ten znajdował się w okolicach środka ekranu.

Warto też wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy. Otóż, **przez cały czas obraz wyświetlany jest w formacie 16:9, więc podczas grania na normalnym monitorze znaczną jego część zajmują czarne pasy.** Trochę tego miejsca szkoda, ale cóż, w końcu to gra filmowa, a w filmie panoramiczny format obrazu to standard.

Scenariusz i swoboda

Wielkie kraby, przerośnięte robactwo, dziwne bramy z zaostrzonymi palami... ten maniak, filmowiec Carl, uważa wprawdzie, że to idealne miejsce na nakręcenie filmu, a te dziwne rekwizyty sprawią, że będzie jeszcze lepszy, ale to akurat mnie nie dziwi – gadające w głowie muzy potrafią z każdego zrobić wariata.

Jak na grę filmową przystało, King Kong musi się dość wiernie trzymać scenariusza. Oczywiście w przeciwieństwie do biernego oglądania przygód Jacka, Ann, Carla, Konga i reszty na wielkim ekranie, tutaj samodzielnie będziemy kierowali ich poczynaniami. A to oznacza... w zasadzie wcale za wiele to nie oznacza. Choć kierować będziemy zarówno Jackiem, jak i Kongiem (tak, tak!), **na dużą swobodę lepiej się niestety nie nastawiać.** Niemal cały czas prowadzeni będziemy za rączkę przez twórców, wykonując przewidziane przez nich zadania – i niewiele więcej.

Niby w obrębie poszczególnych scen możemy łazić, gdzie się nam podoba, brać dzidy, rzucać nimi w zwierzaki, palić zarośla i chować się przed dinozaurami w jakichś ruinach albo jaskiniach, ale na każdej z nich musimy wykonać parę czynności, bez których nie przejdziemy dalej. Co gorsza, **lista tych zadań jest mocno ograniczona**, więc choć otoczenie się zmienia, często mamy wrażenie, jakbyśmy ciągle robili to samo. Szukali drążków niezbędnych do otworzenia kolejnej bramy, wypalali jeszcze jedne chaszcze, by przejść dalej, starali się uniknąć zębów i żwaczy przedstawicieli miejscowej – niezbyt przyjaznej turystom – fauny. A choć

Lubię drobne kobiety, Calineczko...

Peter Jackson i Michel Ancel

O ile Jacksona po sukcesie „Władcy Pierścieni" przedstawiać nikomu nie trzeba, o tyle Ancel jest postacią nieco mniej znaną. Ale niech pozory was nie zmylą, bo ma on na koncie między innymi Raymana i Beyond Good and Evil. W dodatku to dzięki tej ostatniej grze studio Montpellier zostało wybrane przez Petera do prac nad King Kongiem – tak bardzo mu się ich dzieło spodobało!

Komary cosik dzisiaj natrętne, musi będzie padać.

Gra a film

Współpraca między twórcami filmu a gry była wręcz modelowa. Członkowie Montpellier mieli dostęp do wszystkich rekwizytów i modeli (również tych używanych przy efektach specjalnych), mogli również przebywać na planie zdjęciowym – wszystko po to, by jak najlepiej przenieść historię Konga na ekrany monitorów i telewizorów. Twórcy filmu mieli również możliwość grania w kolejne wersje gry, wspólnie układano też scenariusze kolejnych scen w grze. I trzeba przyznać, że od strony „filmowości" wyszło to wszystko grze na zdrowie – szkoda tylko, że trochę za mało ma się przez to swobody, bo mimo wszystko gra to nie film...

Jeśli czujecie do wielkiego goryla sentyment i nie nastawiacie się na przełom, gra zapewni wam sporo całkiem miłej rozrywki.

zazwyczaj poruszamy się po wyspie w towarzystwie innych uczestników wyprawy, którzy starają się nam pomóc, coś tam do nas gadają, dobre rady dają, ale... często trudno oprzeć się wrażeniu, że **wszystko to jest jakieś takie sztuczne**... Tym bardziej że w konkretnych scenach zawsze czekają nas dokładnie takie same zadania.

Jak się sami szybko przekonujemy, w King Kongu swoboda ogranicza się w rzeczywistości do swobody w poszukaniu sposobów, jak wykonać tych parę czynności przewidzianych przez twórców. Nie jesteśmy wprawdzie tak ograniczeni, jak np. w Space Ace czy King's Lair (gry, które dawno, dawno temu porażały wspaniałą animacją oraz poziomem trudności – gracz miał w nich tylko ułamki sekund, by nacisnąć klawisz ratujący jego postać przed śmiercią), ale często King Kongowi do tych gier zadziwiająco blisko...

Piękna bestia

Mimo to gra się całkiem przyjemnie. Wszystko za sprawą klimatycznej oprawy graficznej i muzycznej (przygotowanej specjalnie na potrzeby gry) oraz towarzyszącego nam podczas gry Jackiem poczucia, że wszyscy chcą nas pożreć. Wielgachne stonogi, dinozaury, jakieś ogromne nietoperze... nie jesteśmy jednak bezbronni, a prócz dzid czy kości mamy do dyspozycji również broń palną znajdowaną w skrzyniach oraz oddawaną nam do użytku przez innych członków wyprawy. Pistolety, strzelby, snajperki, karabiny maszynowe – trochę tego jest, gorzej z amunicją. W dodatku przenosić możemy tylko po jednej dzidzie/kości i sztuce broni palnej naraz. Dzięki temu zabiegowi prowadzenie Jacka przypomina nieco survival horrory, choć samego horroru za wiele tu nie ma, a nawet T-Rex zabija nas dopiero drugim „kęśnięciem". A przecież jest jeszcze Kong!

Taaa, **prowadzenie Konga to zupełnie inna bajka.** Jest w końcu królem dżungli, więc zamiast chować się w jakichś dziurach i liczyć naboje, skaczemy po drzewach, łazimy po lianach i gołymi pięściami pokazujemy reszcie zwierzaków, kto tu rządzi. Zmiana wprost niesamowita! Koniec z chowaniem się i skradaniem! Wystarczy zresztą popatrzeć, jak ta bestia chodzi, jak skacze – owszem, robi to z gracją, ale ta gracja ma kilka ton! Nawet T-Rex nie ma szans, ba, przy odrobinie wprawy i dwa naraz nie będą problemem. W dodatku sterowanie jest banalne, wystarczy zdać się na własne instynkty, na chęć odreagowania po tym całym chowaniu się i już się Konga bez problemu czuje. Wprawdzie jego etapy też są mocno ograniczone i nawet jeśli przemieszczamy się na duże odległości, do wyboru mamy tylko jedną ścieżkę, jednak dzięki przeplataniu się dwóch stylów gry, wszystkie te ograniczenia stają się dużo mniej uciążliwe. W końcu mamy zupełnie nową jakość! A to skoki po drzewach na rozgrzewkę, a to dwie rundy boksu z Rexem, a to nietoperze dla relaksu – nawet jeśli czasami tempo wyraźnie zwalnia (zdarza się to przede wszystkim Jack'owi, choć i on sporo ciekawych momentów ma, np. gdy torujemy drogę Ann jako snajper), na dłuższą metę na nudy narzekać nie można. Kong rządzi, znaczy – króluje....

PC a konsole

Przy grach o konsolowym rodowodzie problemem jest często jakość konwersji na PC. Wprawdzie za King Kongiem stoi studio Montpellier, mające w swoim dorobku Raymana i Beyond Good and Evil (zmodyfikowany engine tej gry użyty został zresztą w Kongu), a tytuły te na wszystkich platformach działały bardzo dobrze, więc problemów niby być nie powinno, ale...

Uważajcie na tego po lewej, ma rozwolnienie!

Usilne próby Allora, by wykrzesać jakiś ogień w tej grze.

No, źle nie jest, bo ze spraw technicznych we znaki dał mi się jedynie początkowy zgrzyt ze sterowaniem, jednak **na stanowczo zbyt wielu mapach można mieć zastrzeżenia co do jakości tekstur** – są zdecydowanie zbyt rozmyte. Nie byłoby to jeszcze tak dokuczliwe, gdyby nie fakt, że w bardzo wielu miejscach grafika jest po prostu super – a chwilę później wchodzimy do jakiegoś tunelu i czar pryska. Podobnie jest z ogniem, który wygląda dobrze tylko pod niektórymi kątami, pod innymi natomiast aż razi sztucznością. Przy ogólnie wysokim poziomie wykonania takie rzeczy niestety rażą.

A skoro już przy czepianiu się jesteśmy, warto wspomnieć o standardowym ustawieniu czułości myszki, które sprawdzałoby się jedynie w symulatorze muchy w miodzie, ale na szczęście można to – bez wychodzenia z gry – zmienić w odpowiednim menu.

Triumf króla?

King Kong jest grą przygotowaną z dużym rozmachem, z wieloma pięknymi lokacjami, prostym sterowaniem. Pozwala wcielić się zarówno w Jacka, jak i Konga, dzięki czemu poznamy życie w dżungli tak ze strony myśliwego, jak i ofiary. Jest także tytułem dość wiernym jednemu z najgłośniejszych obrazów ostatnich lat. Ba, twórcy chwalą się, że w grze jest kilka dodatkowych wątków (niestety nie mieliśmy jak tego sprawdzić, bo do premiery filmu jeszcze trochę czasu zostało, a wersji przedpremierowej nikt nam przysłać nie chciał), co należy zaliczyć mu jako dodatkowy plus.

Miłe jest również to, że w przeciwieństwie do wielu innych gier „filmowych" kawałki wzięte bezpośrednio z wielkiego ekranu pełnią tu tylko rolę wstępu, resztę historii opowiedziano zaś za pomocą engine'u, więc grając cały czas pozostajemy jakby wewnątrz obrazu, nic nas od będącej naszym udziałem historii nie odrywa.

Kolejny plus to podział fabuły na dość krótkie sceny, do których możemy potem swobodnie wracać korzystając z odpowiedniej opcji w menu, a także długość gry. Na przygodach w dżungli całość wcale się nie kończy! Peter Jackson's King Kong – The Official Game of the Movie opowiada bowiem całą historię, a nie tylko pierwszą jej część.

Mimo to do arcydzieł takich jak Riddick (gra może nie do końca na filmie oparta, tym niemniej blisko z nim związana) trochę King Kongowi brakuje, przede wszystkim jeśli chodzi o swobodę. Nieco nierówna jest także sama jakość konwersji na PC. Ogólna ocena gry zbyt wysoka być przez to niestety nie może, ale jeśli czujecie do wielkiego goryla sentyment i nie nastawiacie się na przełom, zapewni wam sporo całkiem miłej rozrywki. **|CDA|**

Powiększone migdałki, górna lewa 132 ukruszona, trzeba zaplombować. Dam ci skierowanie do ZOOzu.

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ wcielasz się w Jacka i Konga
- ⊕ sporo ładnych widoków
- ⊕ długość gry
- ⊖ bardzo ograniczona swoboda
- ⊖ sporo mydlanych tekstur
- ⊖ brak poziomów trudności

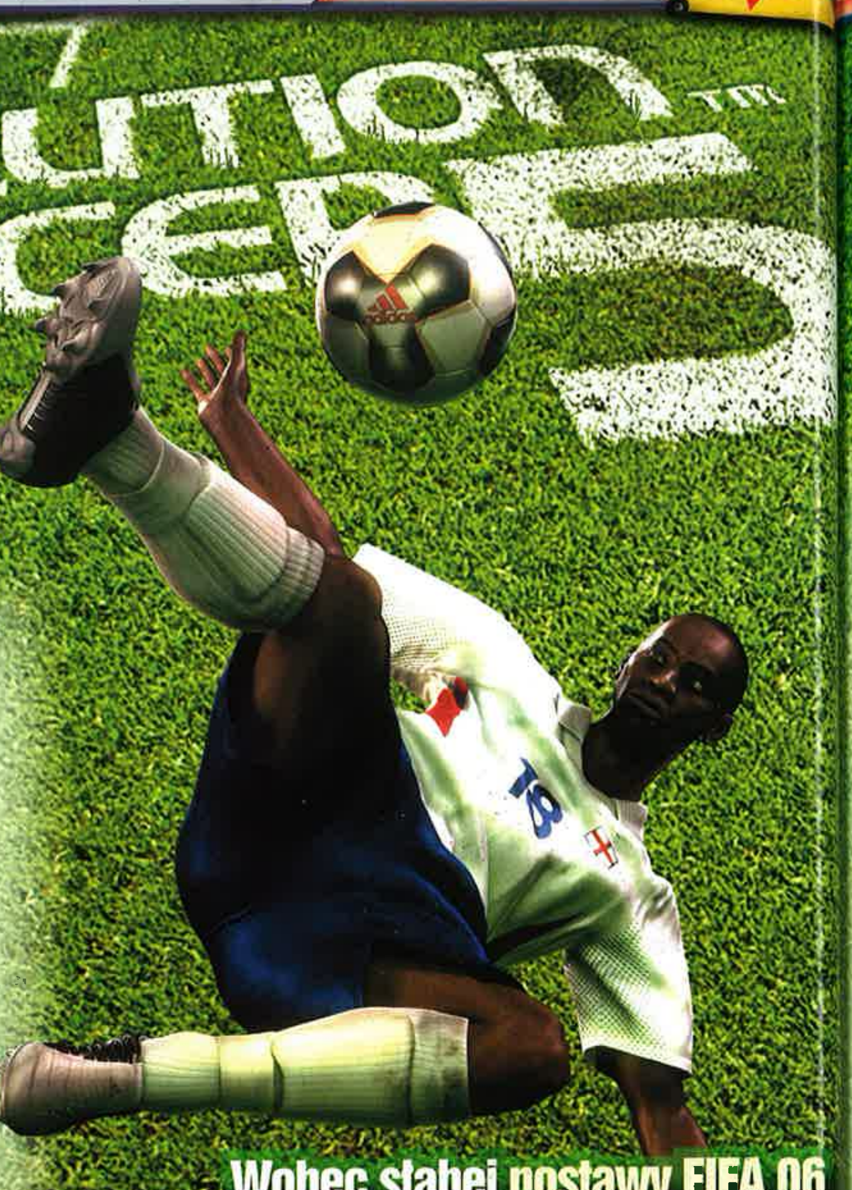
- PRODUCENT: KONAMI
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 159,90 ZŁ
- WWW.PES5.NET
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 12/2005

XIII

ELD | JAKA TAM EWOLUCJA?

Pro Evolution Soccer 5



Zniesmaczony trochę FIFA 06 z nadzieją wyczekiwałem Pro Evolution Soccera 5. Liczyłem, że najnowsze dziecko Konami dostarczy mi tego, czego brakuje od dawna w serii FIFA – zabawy.

Konami atakuje z PES-em po raz trzeci nasze kochane blaszaki. W obu poprzednich przypadkach – w moim odczuciu – PES okazywał się lepszy od FIFA. **Podobnie jest i teraz.** (A co tam! Nie będę was trzymał w niepewności.) Ale **PES zaczyna zdradzać oznaki przemęczenia**. Podobnie jak w przypadku FIFA 2005 i FIFA 06, tak i PES 5 niczym specjalnie nie różni się od tego, co mieliśmy w PES-ie 4. Być może programiści osiągnęli już szczyt możliwości obecnych kart graficznych, choć moim zdaniem – **problem tkwi w rozgrywce, a nie w tym, jak gra wygląda.**

Więcej drużyn

FIFA 2005 miała jedną, dużą przewagę nad PES-em 4. Mianowicie liczbę lig, klubów i piłkarzy. W tym roku Konami głębiej sięgnęło do sakiewki i wysupłało więcej na przeróżnej maści licencje. Dzięki temu otrzymaliśmy więcej klubów i piłkarzy, ale **ich liczba i tak nie umywa się do tego, co mamy w FIFA 06.** Lig krajowych jest w sumie niewiele, brakuje np. naszej ekstraklasy, która jest w FIFA 06. Są tylko i wyłącznie te bardziej znane, jak chociażby włoska, hiszpańska czy holenderska. W sumie **130 zespołów klubowych i niespełna 60 narodowych.** Pod względem licencyjnym PES 5 przypomina mi mniej więcej FIFA 2001.

Poziom poziomowi równy

Po rozpoczęciu gry warto zwrócić uwagę na rzecz, która występuje w PES-ie od części bodajże trzeciej i chyba będzie występować jeszcze długo. Mam na myśli **złe zbalansowanie stopni trudności.** Znowu pierwszy i drugi poziom są banalne, a pomiędzy nimi nie ma jakiejś większej różnicy. Podobnie jak między trzecim i czwartym, które są do siebie bliźniaczo podobne. Problemem natomiast jest **przepaść dzieląca drugi i trzeci poziom trudności.** W zasadzie można powiedzieć, że w PES-ie 5 mamy dwa stopnie zaawansowania: niski i wysoki, a rozbicie ich na kilka poziomów było tylko i wyłącznie „pod publiczkę".

Wobec słabej postawy FIFA 06 nowy PES bez problemu utrzymuje prowadzenie w wyścigu piłek kopanych, choć żadnej rewolucji nie ma.

Piłka w grze

W samej rozgrywce niewiele zmieniono. **Jest to w dalszym ciągu PES niemal taki sam jak rok czy dwa lata temu.** Czyli dużo bardziej radosny, szybszy i ładniejszy dla oka niż FIFA. Teraz granie stało się tym bardziej przyjemne, że **ciut ulepszono sterowanie.** Nawet gracz tak nielubiący padów jak ja musi przyznać, że za ich pomocą kopie się piłkę milutko. Czasem nawet wręcz leniwie, bez nerwowości, jaka towarzyszy grze w FIFA 06, choć **przecież w PES-ie 5 na boisku dzieje się więcej.** A propos „dziania się", **dalej imponuje mi to, że PES jest spontaniczny, nie taki zachowawczy i poukładany jak konkurencyjny tytuł.** Nie wiadomo zwłaszcza, czego spodziewać się po komputerowym przeciwniku. **Nieszablonowość niektórych zagrań AI musi budzić podziw.**

Niekonwencjonalni

Komputerowy piłkarz potrafi strzelić piękną bramkę w okienko z prawie czterdziestu metrów, umie szczupakiem uderzyć

PES 5

Wy grajcie, ja sobie tu poleżę...

Kopłem... zeszła... i weszła!

Mayday! Mayday! Mayday! Dwóch bandytów na ogonie, potrzebuję wsparcia!

piłkę tak, że ta odbije się od słupka, interweniującego bramkarza i wpadnie do bramki. Z drugiej strony, komputerowy obrońca czasem zahaczy o nogi naszego napastnika we wręcz idiotycznej sytuacji. Ba, wygląda to tak, jakby napastnik sam podłożył się obrońcy. Cóż, jak widać, sztuka teatralna (przypomnę tu tylko, jak to sfilmowano angielską reprezentację „trenującą" symulowanie fauli) dotarła także na komputery.

Sytuacji zaskakujących jest bez liku, ot, chociażby przytrafiła mi się taka: wykonuję rzut karny, strzelam i bramkarz broni. Startuję do odbitej piłki i obrońca łapie za koszulkę jednego z moich zawodników. Sędzia dyktuje drugi rzut karny. Czy coś takiego byłoby możliwe w schematycznej do bólu FIFA? **PES jest po prostu dużo mniej przewidywalny niż gra EA Sports.** Inaczej zachowuje się przede wszystkim obrona, którą można rozklepać kilkoma podaniami albo nawet jednym prostopadłym. Kiedy gram w FIFA, zawsze po przekroczeniu połowy boiska mam ten sam problem – co tu zrobić, jeśli moi kopacze i piłka poruszają się z prędkością wózka widłowego, a przed sobą mam dziesięciu obrońców ustawionych niczym obrona Chelsea. W PES-ie 5 nie trzeba klepać nudnych schematów, by zdobyć bramkę. Gra się jak zawsze na żywioł i za to chwała Konami.

Firmówki i nie tylko

Z rzeczy, które pojawiły się w PES-ie 5, trzeba odnotować **kilka zagrywek firmowych, jakimi zostały obdarzone gwiazdy.** Oczywiście tak naprawdę są to bajery dla fanów poszczególnych piłkarzy, którzy być może będą się podniecać, że ich ukochany piłkarz „*zrobił taką sztuczkę techniczną jak w meczu z XYZ w 79 minucie spotkania*". Oczywiście fajnie, że taki ciamajda Beckham mocno i celnie wrzuca piłkę w pole karne. Niemniej jednak nie zmienia to całego obrazu gry, a ten jest taki, że zmiany w porównaniu do PES-a 4 są niewielkie. Moim zdaniem, Konami powinno zmienić chociażby to, że **zawodnicy są nieproporcjonalni w stosunku do boiska.** Wiem, że dzięki temu lepiej widać boisko, przez co łatwiej jest chociażby zaplanować akcję, ale postacie mimo wszystko są ciut za duże.

Publika w deszczu

Zmiany zaszły w grafice. Żadne tam szokujące, raczej kosmetyczne. Tyczy się to przede wszystkim deszczu i śniegu, który urozmaica zmagania kopaczy. Muszę przyznać, że **imponuje mi też wygląd piłkarzy.** Zarówno ich facjaty, jak i gabaryty wyglądają dużo lepiej niż w grach EA Sports. Naprawdę klasa, aczkolwiek grafika na pierwszy rzut oka, całkiem prawidłowo, kojarzy się z konsolami. Podobnie jak menusy, które wyglądają tak konsolowo, że mnie aż odrzucają. Jak mniemam, ta prostota i brzydota wielu będzie się podobać, ale nie mnie. Tak jak nie podoba mi się publiczność zgromadzona na stadionach. Piłkarze biegający po murawie są bardzo ładni, animacje kopaczy kapitalne, a **publiczność jak w FIFA 1996.**

Nudno w słuchawkach

Troszkę rozczarowały mnie komentarze spotkań – są takie trochę... niechlujne. Komentator odzywa się za rzadko, w dodatku nadaje tak, jakby czytał z kartki. Brak w nim pasji. Wolę już chyba jednak mojego idola Johna Motsona z FIFA. Muzykę w menusach wyłączyłem po kilku minutach z uwagi na niskie walory artystyczne. Nie chodzi o to, że nie cierpię muzyczki spod znaku popu czy hip-hopu. W grach jestem tolerancyjny, ale różnica pomiędzy FIFA i PES-em pod względem muzycznym polega na tym, że **EA Sports wykupuje dobre, topowe kawałki, a Konami wrzuca do menusów co popadnie – i jest to muzyka słaba.**

Nadal na tronie

Chociaż tak naprawdę różnice pomiędzy PES-em 4 i PES-em 5 nie są jakieś znaczące, wobec słabości FIFA 06 Konami utrzymało tron najlepszej piłki kopanej. **W Pro Evolution Soccera 5 gra się naprawdę znakomicie, po każdym skończonym meczu chce się zagrać kolejny.** Nic dziwnego, w przeciwieństwie do FIFA jest to dobra symulacja piłki kopanej, a nie partia szachów. Pewnie fani FIFA się oburzą, ale co ja poradzę, że wolę szybsze tempo i ładniejsze akcje? |CDA|

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ poprawiona trochę grafika
- ⊕ dalej lepsze od FIFA
- ⊕ dynamika i nieszablonowość gry
- ⊖ brak większych zmian w stosunku do PES-a 4
- ⊖ złe zbalansowanie poziomów trudności
- ⊖ cena jak z konsoli

PRODUCENT: ACTIVISION
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ACTIVISION.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 12/2005

ELD & MAC ABRA | OJCZYZNA (ZNOWU) WZYWA!

CALL OF DUTY 2

Kiedy pod koniec sierpnia byłem na prezentacji Call of Duty 2, nawet w najbardziej pesymistycznych myślach nie przypuszczałem, że na ponowne spotkanie z CoD 2 przyjdzie mi poczekać do pierwszych dni listopada. Podczas eventu z ust twórców padały słowa takie jak „w zasadzie gra jest gotowa". Cóż, jak widać, nie zawsze terminy wydawnicze gigantów rynku pokrywają się z terminami samych programistów.

Czekałem, czekałem... ale **warto było!** Mimo że wiedziałem, czego się spodziewać, mimo że znałem już dobrze część misji, w Call of Duty 2 i tak grałem z wywieszonym jęzorem, śliniąc się maksymalnie. Koło takiej gry nie sposób po prostu przejść obojętnie, bo bez dwóch zdań – CoD 2 oferuje najlepszy tryb single player, jaki widzieliśmy dotąd w FPS-ach rozgrywanych w realiach II wojny światowej. Wprawdzie nie wszystko zostało chyba do końca przemyślane, ale z drugiej strony – jeśli CoD 2 byłby grą idealną, po co mielibyśmy czekać na Call of Duty 3?

***Mac Abra**: A ja, szczerze mówiąc, po zaliczeniu dema CoD2 zaliczyłem doła. Większość zmian wydała mi się raczej kosmetyczna, niektóre z nich zaś zupełnie niepotrzebne. Liczyłem na zupełnie nowy engine... i sam nie wiem, na co jeszcze. Ale liczyłem, że CoD2 będzie znacząco odmienne od CoD. A to, co ujrzałem w demie... Złe nie było. Ale też nie wprawiło mnie w zachwyt. Premiery CoD2 oczekiwałem więc raczej w minorowym nastroju.*

Ojczyzna znowu wzywa! Najbardziej kolorowy bilet do wojska!

I cóż się okazało? Że nie jest tak źle. Choć nie zmieniło się wiele, nie było wcale tak źle, jak się zapowiadało. Ba, było nawet bardzo fajnie. A demo? Cóż, moim zdaniem, ktoś po prostu wrzucił jedną ze słabszych misji z najsłabszej (dla mnie) kampanii.

Trzy raz spójnie

Podobnie jak to było w części pierwszej, tak i Call of Duty 2 oferuje nam **trzy kampanie: radziecką, brytyjską i amerykańską**. Podobnie jak wcześniej, kierujemy poczynaniami jednego z milionów bezimiennych (może nie do końca, nasi bohaterowie mają jakieś imiona, ale nie jest to istotne, a tym bardziej godne zapamiętania) żołnierzy walczących z faszyzmem za wolność naszą i waszą.

Na wstępie warto jeszcze podkreślić, że Call of Duty 2 nie zostało napakowane pompatycznością (nie mylić z pomponami pomponiarek) jak część pierwsza. Kiedy się gra Rosjanami czy Amerykanami, nie czuć tego patosu, który drażnił mnie w CoD czy Medal of Honor. Wyszło to grze na dobre.

Ani słowa o poruczniku Gruberze i jego małym czołgu!

Zima i upał

Warto też podkreślić, że **kampanie nie są tak pokrojone jak w jedynce**. Jak pamiętamy, tam co misję czy dwie skakaliśmy z Normandii do Stalingradu, a ze Stalingradu do Ardenów itd. Dzięki zaniechaniu takich praktyk gra stała się bardziej spójna. Gracz nie czuje się jak piłeczka pingpongowa, rzucany z jednego teatru działań w drugi. W ramach kampanii radzieckiej ponownie trafiamy do Stalingradu. Widać misje rozgrywane w tym mieście nie tylko mnie przypadły do gustu. Stalingrad w CoD 2 jest jeszcze lepszy. Wprawdzie zadanie z naprawą kabli może nie należy do najlepszych, ale cała reszta – palce lizać.

***Mac Abra**: Mnie się bardzo podobała ta, w której poruszamy się w nadziemnym ruro-*

Za miną wroga.

Pogotowie? Mamy stłuczkę na rogu oazy i El Alamein. Czołg wpadł na pocisk kal. 88 mm.

CALL OF DUTY 2

ciągu. Te serie dziurawiące ściany i wnikające przez nie światło... doobre. Trzeba jednak dodać, że obiektywnie patrząc – misje radzieckie niewiele wnoszą. Walka wśród ruin wygląda w zasadzie tak samo jak w „jedynce". A i Stalingrad już przerabialiśmy. Troszkę designerzy poszli na łatwiznę, bo czemu np. nie pokazać kampanii krymskiej, bitwy pod Moskwą czy samego początku niemieckiej inwazji na ZSRR, a nie po raz kolejny Stalingrad i Stalingrad...

Z mroźnego ZSRR trafiamy później do Afryki Północnej, w której jako brytyjski żołnierz walczymy z podwładnymi Lwa Pustyni – Rommla. Kampania amerykańska z kolei zabiera nas do Normandii i po raz kolejny lądujemy na (mniej więcej) plaży Omaha. Cóż, wydaje się, że Spielberg i jego „Szeregowiec Ryan" wywarli na dobre wpływ na rynek gier. Po prostu nie może być FPS-a bez lądowania w Normandii, i basta. Swoją drogą, wygląda ono kapitalnie.

Mac Abra: Widzę tu próbę zmierzenia się ze słynnym lądowaniem z MoH. Szczerze mówiąc – wygrywa MoH. Specjalnie zaliczyłem obie misje jedna po drugiej. MoH wygląda słabiej – ale emocji jest więcej...

To samo, ale...

Jeśli chodzi o konstrukcję gry, teoretycznie ramy pozostałe te same. Ramy, które dotąd mnie irytowały, czyli **wszechstronność naszego wojaka**. Podobnie jak to było w CoD czy wszystkich częściach Medal of Honor, nasz wojak okazuje się kompletnym piechurem (nie ma najmniejszych problemów z żadną bronią: czy to jest pistolet maszynowy, snajperka czy bazooka), a do tego czołgistą, a także artylerzystą. Jednak, o dziwo, w Call of Duty 2 takie nagromadzenie motywów z „różnych bajek" zupełnie nie psuje odbioru gry. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, gra przy swojej wysokiej intensywności stałaby się monotonna, jeśli ciągle byśmy strzelali z thompsona czy pepeszy. Te krótkie epizody czołgowe czy artyleryjskie urozmaicają rozgrywkę. Po drugie zaś, przynajmniej jeśli o mnie chodzi, spodziewałem się tego, a nie super-ultrarealistycznej wojny. Z tego, że doczekam się kiedyś naprawdę realistycznego FPS-a w realiach II wojny, wyleczyłem się po Brothers in Arms.

Kule latają

Wspomniana **intensywność rozgrywki to jedna z największych zalet CoD 2**. Jeśli wydawało się wam, że MOH: Pacific Assult jest FPS-em intensywnym, to tylko dlatego, że nie widzieliście Call of Duty 2. Tu nie ma chwili na wytchnienie, cały czas latają pociski i granaty, a gdy wydaje ci się, że walka osiąga maksimum natężenia... to... intensywność walk wzrasta!

Kumpel pomoże

Sequel kontynuuje dobre tradycje serii i znowu obok bohatera widzimy masę jego kolegów. Wprawdzie nie możemy nimi dyrygować, ale mimo to towarzysze starają się podążać za tobą i przeważnie idą tą samą drogą, jaką ty wybierasz. Trzeba przyznać, że **komputerowi kumple zostali obdarzeni chyba najlepszym AI widzianym dotąd w FPS-ach**. Umiejętnie się ostrzeliwują, wykorzystują przeróżne zasłony, a czasem

Do diabła! Nie chce zapalić! Ognia!

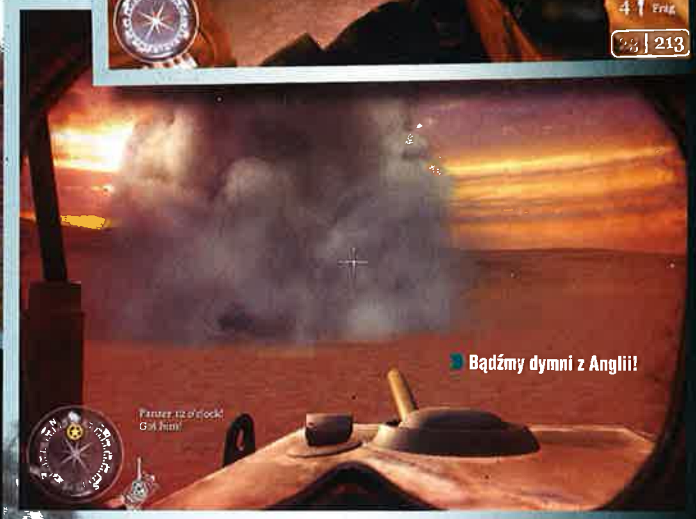
KINODOMOWE
MAGAZYN DVD

„ZAPIERAJĄCY DECH W PIERSIACH FILM SCIENCE FICTION. MISTRZOWSKI ZARÓWNO POD WZGLĘDEM FABULARNYM, JAK I WIZUALNYM"
– James Cameron, „Obcy", „Terminator", „Titanic", „Otchłań"

www.kinodomowe.idg.pl/gits

A to efekt działania termitów... eeee... granatów termitowych.

cieszy jak seria z pepeszy.



Bądźmy dymni z Anglii!

potrafią odrzucić granat, który wylądował pod ich nogami. W tym jednak przypadku jest to raczej skrypt niż zaleta nie wiadomo jak dalece zaawansowanej inteligencji, ale wygląda to imponująco.

Mac Abra*: Ale gdy wśród nich wyląduje niemiecki granat, uciekać jakoś za bardzo nie chcą, co mnie o tyle dziwi, że w takiej sytuacji Niemcy wieją aż miło.*

Skrypty?

No właśnie, rzecz chyba najbardziej dyskusyjna w pierwszym CoD, czyli **skrypty**. Nie da się ukryć, że w CoD 2 też miejscami występują, ale jest ich dużo, dużo mniej, a poza tym chłopaki z Infinity Ward ciężko nad AI Niemców popracowali.

Mac Abra*: Ale skrypty się jednak widzi i czuje, szczególnie gdy gra się kilka razy w tę samą misję. Zobaczcie np., co się zdarzy za każdym razem, gdy rozwalicie niemieckiemu czołgowi gąsienicę za pomocą ładunku wybuchowego.*

W efekcie w kilku momentach gry miałem nielichy problem, gdy wróg bronił się w jakimś np. domu. Próbuję od frontu – grad kul i granatów. Próbuję oflankować z lewej strony – Niemcy przegrupowują się i zasypują mnie ogniem. Próbuję z prawej – to samo. Co by nie mówić, po prostu **tak dobrze walczących botów chyba jeszcze nie widzieliśmy.** (Przy okazji panowie robiący nieszczęsny Brothers in Arms mogliby się dowiedzieć, co znaczy słowo 'hitbox'.) W CoD 2 ma znaczenie to, w jaką część ciała trafiamy – pierwszy strzał w głowę wprawdzie tylko strąca hełm, ale już drugi wroga unieszkodliwia – na zawsze.

Granaty i dym

Nigdy w żadnym FPS-ie nie spotkałem się z tak doskonale zrobionymi granatami dymnymi. Wystarczy rzucić taki, a okolicę po kilku sekundach pokrywa mleczny opar. Jest to tak realistyczne i sugestywne, że za pierwszym razem szczęka mi opadła. Dym zasłania kompletnie wszystko na wyciągnięcie ręki. Walka toczona w takich warunkach jest ekscytująca, bo gdy na ślepo krąży się we mgle i kiedy nagle wyrasta przed lufą sylwetka Niemca robiącego zamach kolbą, adrenalina rośnie i rośnie jak frustracja PO po wyborach. Zwykłe granaty nie są tak efektowne, lecz za to śmiertelnie efektywne. Celnie rzucony prawie zawsze zabija. Niby jest wskaźnik pokazujący na kompasie, gdzie upadnie granat, ale primo – trudno jest uciekać jednocześnie się ostrzeliwując. Secundo, granaty lecą w dużej liczbie i czasem pada ich kilka, więc nie ma dokąd uciec.

Mac Abra*: Ten wskaźnik „widoczności granatów" nie podoba mi się. Za bardzo ułatwia życie. Rozumiałbym, jakby był tylko na 'Easy'. Ale nie. Z chęcią wyłączyłbym go w opcjach gry – gdyby była taka możliwość.*

Zdrówko, zdrówko!

Chyba najbardziej kontrowersyjnym pomysłem twórców CoD 2 jest **brak paska z życiem, a także brak apteczek porozrzucanych po mapie.** Pomysł iście konsolowy, który jednym się spodoba, innym pewnie nie. Mnie akurat przypadł on do gustu. Kiedy się opieram tylko i wyłącznie na własnym wyczuciu (i pulsującym na czerwono ekranie), ile zdrówka mi zostało, bardziej się pilnuję, a brak apteczek tylko mnie motywuje do bardziej rozważnej gry, a nie zabawy w Rambo z thompsonem. Gra jest zwyczajnie trudniejsza, gdy nie masz pewności, czy kolejne dwie kule nie położą cię

A mury runą, runą, runą...

Intensywność rozgrywki to jedna z największych zalet CoD.

trupem, a nie ma szans na podniesienie apteczki przywracającej zdrówko.

Mac Abra: Ale jak zostawało ci np. 5% energii, to naprawdę musiałeś kombinować, chować się, MYŚLEĆ itd., jak by tu przeżyć i np. przebiec na drugą stronę ulicy pod ostrym ogniem wroga. A teraz – 10 sekund kampowania za jakimś murkiem i znów jesteśmy herosami. Brak apteczek najpierw mnie pozytywnie zaskoczył – ale po namyśle stwierdzam, że to ***raczej kiepski pomysł****. CoD 2 się nam skonsolizował, niestety. Tak samo jest z brakiem możliwości zrobienia save'a w dowolnym miejscu. Choć to w sumie za bardzo nie przeszkadza, bo komputer a) dość często robi autosave'y, b) zginąć jest tu trudniej niż w CoD. Grając na Regular miałem wrażenie, że włączyłem Easy...*

Szkoda, że tak krótko

Generalnie cała rozgrywka mnie zauroczyła. Jest kilka słabszych momentów, ale bardzo niewiele. Zresztą **cała reszta nadrabia te maleńkie niedociągnięcia swą intensywnością i agresywnością rozgrywki**. Tu nie ma miejsca na szachy (czytaj Brothers in Arms) czy zbędne animacje (patrz MoH: Pacific Assault). Za to **pod dostatkiem mamy ołowiu, krwi i dramatycznych zwrotów sytuacji**. Imponuje mi także całkiem spora swoboda. Oczywiście, pewnych rzeczy nie da się obejść, czasami napotykamy na „dziwne" przeszkody (vide chociażby misja czołgowa na pustyni, w której musimy podążać wyznaczoną drogą), ale i tak w porównaniu do innych FPS-ów mamy tu sporą swobodę działania. Włącznie z możliwością wyboru alternatywnej drogi czy kolejności wykonania zadań. (Nie zawsze, ale...)

W zasadzie jedyną poważna wadą, podobnie zresztą jak w pierwszej odsłonie CoD, jest **długość gry. Dziesięć godzin**, choć bardzo widowiskowej rozgrywki, to jednak niezbyt wiele. Rozumiem, że później trzeba wydać dodatek, albo i dwa, ale jednak dziesięć godzin to za mało!

Mac Abra: To ja się jeszcze czepię kilku rzeczy, które mi się średnio podobały. Pierwszą jest wstrzymywanie oddechu przez

Atak na Pointe du Hoc

Przeprowadzony został siłami trzech kompanii Rangersów pod dowództwem Jamesa E. Rud-dera, przy wsparciu ogniowym dwóch niszczycieli. Wskutek rozmaitych problemów, pomyłek itd. w ataku wzięło udział ok. 250 żołnierzy. Ich celem była bateria dział 155 mm, mogących zmasakrować lądujących aliantów. Żołnierze mieli dostać się na szczyt wzgórza za pomocą lin wystrzeliwanych (z kotwiczkami) z barek desantowych (były też dwie amfibie z drabinami, wypożyczonymi od... londyńskiej straży pożarnej). Kosztem ok. 25 poległych i rannych Rangersi wdarli się na wzgórze tylko po to, by zorientować się, że wspomnianych dział na Pointe du Hoc nie ma... i nie było. (Działa, prawdopodobnie przeznaczone na te stanowiska, odkryto dwie godziny później, około dwa kilometry w głąb lądu, przygotowane do prowadzenia ognia, ale pozbawione obsługi – nie oddano z nich ani jednego strzału.)

Z ok. 225 Rangersów, którzy zdobyli Point du Hoc, do końca dnia zostało tylko 90 zdolnych do walki. Tego samego dnia, podczas D-Day, zginęło lub zostało rannych ok. 12 000 aliantów i (w zależności od źródeł) 4000-9000 Niemców.

(Na podst. książki „Najdłuższy dzień" Corneliusa Ryana, którą zresztą gorąco polecam zainteresowanym tematem – *Mac Abra*.)

Strusia taktyka tu się nie sprawdza.

To co, walnięm po lufie?...

...albo strzelim po jednym?

„Tiger, tiger, burning wild..." (by William Blake).

snajpera. To znaczy pomysł sam w sobie OK – tylko zniesmacza mnie, że koleś po góra piętnastu sekundach zaczyna się tak dławić, jakby nie oddychał przez 5 minut. Ja wiem, że to zręcznościówka i trzeba było zmusić gracza, by ze snajperki mierzył szybko (inaczej byłoby za łatwo), ale...

Druga sprawa: w całej grze najczęściej pojawiającym się niemieckim czołgiem jest nieszczęsny Panzer II (wersja D bodaj, nie pomnę). O ile mogę to zrozumieć jeszcze, powiedzmy, w 1942, to później już nie. Na miły Bóg, a gdzież są Pz III i IV? Wygląda, jakby autorzy chcieli zaoszczędzić miejsce na innych modelach pojazdów, co wydaje mi się bzdurą. Dopiero pod sam koniec pojawiają się Tygrysy (i to zresztą w sporej liczbie).

Niesmaczy mnie to tym bardziej, że w Afryce, w misji „czołgowej", informują nas, że Niemcy dostali właśnie nowe czołgi, wzmocnione od frontu, więc nie można ich „ugryźć" z dwufuntowych armatek naszych Crusaderów. I co widzimy? Ano Panzera II, którego pancerz czołowy to 14-20 mm. Co jak co, ale z tym Crusadery winny sobie poradzić. OK, słyszałem o specjalnej wersji Panzerów II do wsparcia piechoty, mającej z przodu 80 mm pancerza – ale a) nic nie wiem o tym, by pojawiły się w Afryce, b) owa wersja miała boczny pancerz grubości 50 mm, który tak czy siak oparłby się pociskom czołgów brytyjskich...

(Sama w sobie ***misja czołgowa bardzo mi się podobała.*** *Z tej przyczyny, że trzeba było korzystać tu nie z siły ognia, a mobilności pojazdu i zachodzić owe Panzery z boku lub tyłu. Niby nic, a jednak grało się inaczej niż wtedy, gdy się siedziało w T-34 czy Tygrysie.)*

Multi? Gdzie?

Niewiele dobrego natomiast można napisać o trybie multiplayer. Podczas eventu CoD 2 na Mazurach panowie z Infinity Ward sami przyznawali, że multi jest, jaki jest, bo powstał z myślą o nowym Xboksie. Dlatego możliwości współczesnych pecetów nie zostały wykorzystane. Pewnie gracze, którzy grali w jedynkę, będą jednak usatysfakcjonowani, bo w sumie multiplayer jakoś specjalnie nie różni się od tego, co mieli wówczas. Mnie jednak Deathmatch i jego pochodne nie wystarcza, wolałbym pograć zespołowo, a pod tym względem Enemy Territory oraz RTCW nie mają sobie równych.

Mac Abra*: Kilka uwag! W multi świetnie sprawdza się shotgun (wielka siła ognia), MP-40 jest chyba zbyt celny i ma za mały odrzut. Ale najbardziej mnie kręciły pojedynki snajperskie. Tym bardziej że ładnie pomyślano, jak nie dopuścić do nadmiernego kamperstwa. Nadal cieszy też 'killer cam'...*

Zamieć i deszcz

Na potrzeby Call of Duty 2 powstał nowy engine i sprawia się on kapitalnie.

Mac Abra*: Nowy? Skarz Bóg, dla mnie wygląda jak podrasowana „jedynka"...*

Warunki pogodowe wręcz rewelacyjne. Sypiący śnieg w Stalingradzie czy padający deszcz w Normandii są tak sugestywne, że na zmianę: to szczękałem zębami z zimna, to znowu czułem się jak zmokła kura.

Mac Abra*: No i para z ust żołnierzy... Ogólnie efekty cząsteczkowe są bardzo OK.*

Zresztą cała „sceneria" robi olbrzymie wrażenie. Czy są to gruzy Stalingradu, czy bunkry nad plażą Omaha, czy też północnoafrykańskie miasteczko. Postacie nie dość, że bardzo szczegółowe, to jeszcze zostały obdarzone bardzo dobrym motion capture. Żołnierze efektownie składają się do strzału, jak i chowają się czy wreszcie padają na ziemię (***Mac Abra****: ponoć efekty śmierci/upadku to akurat nie motion capture, ale „ręczna" animacja*). Wszelakie wybuchy czy dym powstałe po naszych pirotechnicznych zabawach są również pierwsza klasa. No i wspomniany przez Maca efekt światła wpadającego przez przestrzeliny...

McGregor i inni

Podobnie na słowa szacunku zasłużyli sobie dźwiękowcy pracujący przy CoD 2. Najbardziej podobają się mi w grze speeche. Czy to jesteśmy na froncie wschodnim, czy to w Afryce, czy też w Normandii – zawsze lubię słuchać gadek wymawianych z rosyjskim akcentem, to znowu z angielską flegmą i dostojeństwem czy wreszcie z amerykańskim niedbalstwem czy raczej niechlujstwem. Odgłosy z pola walki i muzyka stoją na bardzo dobrym poziomie, choć do tego przyzwyczailiśmy się w CoD czy MoH:PA. Dlatego też nie ma się tu nad czym rozpisywać.

Ojczyzna wzywa

Call of Duty 2 to w tej chwili – w moim prywatnym notowaniu – **murowany kandydat na shootera roku.** Wprawdzie nie udało się uniknąć paru drobnych potknięć, ale jeśli potraktujemy tę grę jako relaksującą strzelankę, błędów tych nawet nie zauważymy.

CoD 2 to po prostu świetny sequel. Czego mi brakuje do szczęścia? Kilku godzin gry więcej, a także dobrego, zespołowego multiplayera. Ale to jedyne poważne mankamenty Call of Duty 2.

Mac Abra*: Eld chciał dać 9+. Ja – szczerze mówiąc – uważam, że 8+ byłoby w sam raz. Chińskim targiem będzie 9.* **|CDA|**

CALL OF DUTY 2

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ INTENSYWNA jak diabli!
- ⊕ najlepszy single w FPS-ach o II wojnie światowej
- ⊕ kapitalne efekty graficzne (dym!)
- ⊕ klimat
- ⊕ mniej skryptów niż w CoD
- ⊖ trochę krótka
- ⊖ taki sobie multi

Komputronik.pl

Najlepszy internetowy sklep komputerowy w Polsce*

intel premier provider 2005 · intel inside pentium D

Rozwiązania firmy Intel® od profesjonalnych dostawców technologii

Innowacyjna technologia wspierana przez niezwykłą wydajność.

Wybierz Geo-PC oparty na dwurdzeniowym procesorze Intel® Pentium® D 820 oferującym ekscytujące nowe możliwości.

5.6 GHz

Komputer + Monitor
389,-
10 tanich rat

64-bitowy procesor
5.6 GHz
2 rdzenie 2.80 GHz

pamięć DDR2
512 MB
PC-4300 (533 MHz)

dysk twardy
160 GB
Serial ATA II

kontrast
700:1

jasność
300 cd/m2

czas reakcji
8 ms

Geo-PC Venus Extreme

Najnowocześniejszy procesor **Pentium® D** o łącznej mocy **5,6 GHz** to niespotykany dotąd wzrost wydajności. Dzięki niemu sprostasz nawet najtrudniejszym zadaniom, a praca z kilkoma programami jednocześnie stanie się przyjemnością. Prawdziwym zaskoczeniem **Venus Extreme** jest zintegrowany, nowy układ graficzny **Intel® Media Accelerator 950** - niemal dwukrotnie wydajniejszy od poprzedniego. Dla bardziej wymagających użytkowników mamy miłą niespodziankę - wolne złącze **PCI Express**, umożliwiające rozbudowę jednostki graficznej o wymarzoną kartę graficzną. Nowoczesność komputera podkreśla także wysokiej jakości dźwięk przestrzenny **Intel® High Definition Audio**, dzięki któremu uzyskasz efekt prawdziwego kina domowego z udziałem aż 8 głośników (7+1).

procesor: Intel® Pentium® D 820 (dual core 64-bit), **płyta główna:** Gigabyte z chipsetem Intel® 945G, **karta graficzna:** Intel® Media Accelerator 950, **karta dźwiękowa:** 8-kanałowa Intel ® High Definition Audio, **karta sieciowa:** 10/100/1000 Mbps, **pamięć RAM:** 512 MB (2x 256MB 533MHz DDR2, dual channel), **dysk twardy:** 160 GB (cache 8MB, Serial ATA II), **napędy:** wielosystemowa nagrywarka dwuwarstwowa DVD+/-RW, FDD, **obudowa:** Geo-PC High-End ATX 350W, mysz i klawiatura, **w komplecie:** konto pocztowe Geo-mail 50 MB, **gra:** Contract J.A.C.K., **multimedialny kurs języka angielskiego na DVD GRATIS**

Cena z VAT 2555 PLN

Monitor LCD 17 cali - iiyama ProLite E431S-B3S

ProLite E431S jest optymalnym rozwiązaniem dla użytkowników potrzebujących cyfrowego interfejsu i bardzo szybkiego czasu reakcji. Zapewnia bowiem 8-milisekundowy czas reakcji matrycy i jest wyposażony w wejścia D-Sub i DVI. Rozdzielczość fizyczna rzędu 1280 x 1024 pikseli gwarantuje, że obrazy wyświetlane przez ten 17" monitor LCD są ostre i czytelne, a o ich najwyższej jakości decydują dodatkowo wysokie współczynniki kontrastu (700:1) i jasności 300 cd/m2.

matryca: 17 cali Wide Angle, **kontrast:** 700:1, **jasność:** 300 cd/m2, **plamka:** 0.264 mm, **rozdzielczość:** 1280x1024, **czas reakcji:** 8 ms, **kąty widzenia:** 150/135, **złącza:** analogowe D-Sub 15-pin i cyfrowe DVI, **norma ergonomii** TCO 99, wbudowane **głośniki**, korekcja **gamma**, kolor **czarny**

Cena z VAT 1529 PLN

Sprawdź największą ofertę w Polsce !!!

Doradcy handlowi sklepu www.Komputronik.pl - sklep@komputronik.pl, infolinia (061) 835-94-94, **Sieć sklepów Komputronik: Poznań**, CH Plaza, ul. Kaspra Drużbickiego 2, tel. (061) 659-74-67, **Poznań**, CH Stary Browar, poziom "-1", ul. Półwiejska 42, tel. (061) 859-65-96, **Poznań**, ul. Ratajczaka 19, tel. (061) 853-62-35, 853-64-97, **Poznań**, ul. Grochowska 26, tel.(061) 865-53-66, **Poznań**, ul. Promienista 102, tel. (061) 861-02-55, **Bydgoszcz**, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-6, **Chodzież**, ul. Wojska Polskiego 13, tel. (067) 281-09-90, **Czarnków**, ul. Kościuszki 53, tel. (067) 2555-888, **Częstochowa**, al. Kościuszki 23, tel. (034) 361-02-98, **Gdańsk**, CH Osowa, ul. Spacerowa 48, tel. (058) 520-98-55, **Gdynia**, CH Kwiatkowskiego, ul. 10 lutego 16, tel. (058) 783-18-83, **Gniezno**, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, **Gorzów Wlkp.**, CH Panorama, tel. (095) 728-29-70 do -72, **Grodzisk Wlkp.**, ul. Szeroka 7, tel. (061) 444-70-28, **Kalisz**, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, **Konin**, ul. Spółdzielców 34/4, tel. (063) 245-04-12, **Kostrzyn n/Odrą**, ul. Wodna 7D, tel.(095) 752-56-58, **Leszno**, ul. Kościelna 19, tel. (065) 520-60-51, **Lębork**, ul. Bat. Chłopskich 1A/2, tel. (059) 8624-100, **Oborniki Wlkp.**, ul. Zamkowa, tel. (061) 297-58-80, **Ostrów Wlkp.**, ul. Wojska Polskiego 17, tel. (062) 735-02-85, **Piła**, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, **Pniewy**, ul. Św. Wawrzyńca 2, tel.(061) 291-13-36, **Słupca**, ul. Warszawska 10, tel.(063) 277-16-70, **Słupsk**, ul. Filmowa 4A, tel. (059) 841-70-30, **Swarzędz**, ul. Żytnia 25, tel.(061) 651-52-80, 651-50-32, **Szamotuły**, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-187, **Śrem**, ul. Wyszyńskiego 6, tel. (061) 283-58-84, **Warszawa**, al. Jana Pawła II 46/48 pawilon 6a, tel. (022) 636-19-84, 831-25-51, **Warszawa**, ul. Marszałkowska 9/15, tel.(022) 825-20-97, **Wągrowiec**, ul. Rynek 13, tel. (067) 262-86-51, **Wronki**, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, **Września**, ul. Staszica 1, tel.(061) 436-01-36

Nowe salony Komputronik: Katowice, Silesia City Center, **Łódź**, CH Saspol ul. Piotrkowska 95, **Warszawa**, ul. Grochowska 278

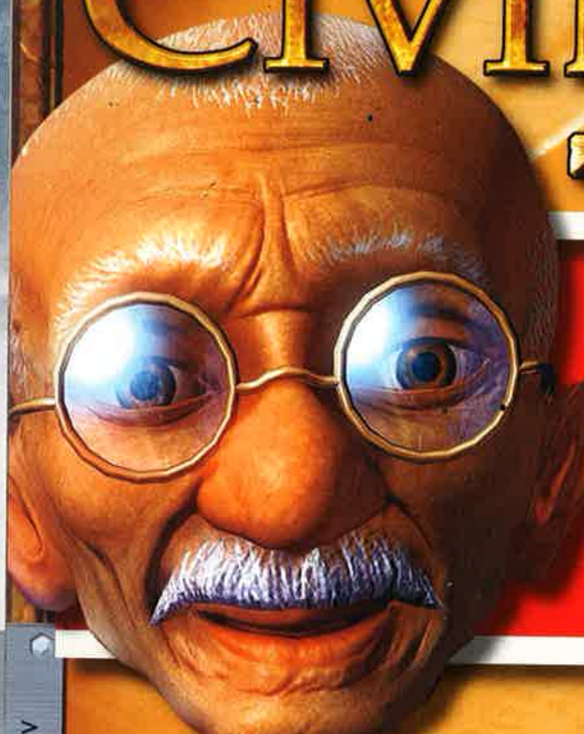
Geo-Centrum - autoryzowani partnerzy: Brzeziny, ul. Św. Anny 13, tel. (046) 874-24-66, **Czempiń**, ul. 10-lecia RKS 19, tel. (061) 282-60-98, **Głuchołazy**, ul. Bohaterów Warszawy 6, tel. kom. 507-789-308, , **Końskie**, ul. 3-go Maja 1, tel. (041) 372-27-56, **Krotoszyn**, ul. Słodowa 13, tel. (062) 722-68-14, **Luboń**, ul. Kościuszki 1a, tel. (061) 893-26-33, **Łódź**, ul. Piotrkowska 44, tel. (042) 632-02-32, **Międzyrzecz**, ul. Świerczewskiego 8, tel. (095) 742-11-74, **Piotrków Trybunalski**, ul. Armii Krajowej 26, tel. (044) 647-38-68, **Radom**, ul. Żeromskiego 4, tel. (048) 363-11-88, **Tomaszów Mazowiecki**, ul. Mościckiego 12, tel. (044) 726-08-00, **Zgierz**, ul. 1-go Maja 37, tel. (042) 716-17-63, **Zgierz**, ul. Boya Żeleńskiego 39, tel. (042) 716-76-

*wg rankingu Wprost 09.2005. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie, oferta ograniczona. Raty podane w ogłoszeniu wyliczone są przy wpłacie 10% ceny produktu.

Intel, logo Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, i Pentium są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pn. lub innych krajach.

- PRODUCENT: FIRAXIS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.2KGAMES.COM/CIV4
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

USAGI | CYWILIZACJA IDEALNA



Miałem sen o strategii na tyle skomplikowanej, bym nie czuł banału, a jednocześnie na tyle prostej, by nie nużyła poziomem trudności i nie przytłaczała miliardem statystyk czy wskaźników. Miałem sen o wspaniałej trójwymiarowej grafice i grywalności rzucającej się cieniem na życie społeczne i kradnącej wiele dni z życiorysu.

Mówiąc prościej – śniłem o Civilization IV i wręcz nie mogę uwierzyć własnym oczom, że ta gra istnieje naprawdę!

Tytułem wstępu przyznam się wam, że pisanie tej recenzji nie jest szczytem moich marzeń. Wolałbym zajmować się czymś innym – ciągłym „testowaniem" gry. **Najchętniej nie opuszczałbym jej w ogóle.** Bez snu i odpoczynku wytrzymywać przed ekranem monitora przez całe dni i noce, przynajmniej aż do momentu, w którym moja rakieta startowałaby na Alpha Centauri. Tak naprawdę więc jedynym powodem, dla którego wyłączyłem Civilization IV, jest poinformowanie was, że **to jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!**

Una bella Isabella.

Tu biłem. Garfield.

In the beginning...

Jeżeli tytuł Civilization nie jest wam znany, znaczy to, że od niedawna macie komputery lub – po prostu – jesteście wyjątkowo odporni na impulsy środowiskowe. Niewiedzącego jednak wypada pouczyć, że mowa **o kultowej (w pełnym znaczeniu tego słowa) grze turowej, która, najprościej mówiąc, pozwala zdobywać i sprawować władzę nad całym światem.** Aby to osiągnąć, niezbędne jest mądre zarządzanie swoją własną cywilizacją, równomierne „inwestowanie" uwagi w naukę, handel, rozwój miast czy stosunki międzynarodowe.

W grze spotkamy kilka naprawdę wielkich postaci historycznych.

Najchętniej nie opuszczałbym tej gry w ogóle.

Brzmi to, przyznaję, groźnie, lecz przyjazny interfejs – zwłaszcza „czwórki" – sprawia, że takie nie jest. Zresztą – **jeśli znacie tę serię i lubiliście poprzednie części, śmiało możecie przestać czytać ten tekst i zamiast tego skierować się do najbliższego sklepu z grami celem zakupienia Civilization IV.** Gwarantuję – nie będziecie zawiedzeni.

Civilization IV to faktyczna, a nie tylko nominalna, spadkobierczyni pierwszej,

Nasza pierwsza kopalnia... wiedzy...

tej najlepszej części (rodem z 1991). Nawet demko podczas tworzenia świata (rozpoczynające się biblijnym 'In the beginning...') specjalnie nawiązuje do babci-Cywilizacji. Zaryzykować przy tym można tezę, że mimo tego samego klimatu i tej samej radości z gry, najnowsze wcielenie tej serii nie stoi na tym samym poziomie, co część pierwsza. Jest od niej przynajmniej o poziom lepsza. Poziom rozwoju cywilizacji, oczywiście.

Rome wasn't built in one day

Przy pierwszym odpaleniu gry możemy się poczuć zaskoczeni rozbudowanym menu głównym. Na szczęście rozgryzienie go nie zajmie nam zbyt wiele czasu. Przy wyborze gry jednoosobowej zmuszeni jesteśmy określić liczbę cywilizacji, poziom trudności (jeden z dziewięciu), wybrać własną cywilizację, rozpocząć nową grę na ukształtowanym przez komputer terenie lub nawet w wyznaczonej przez nas erze.

Wybór cywilizacji nie ma zbytniego znaczenia dla rozwoju gry: każda z nich zna dwie technologie (czyli inaczej dwa wynalazki) i każda zaczyna z tymi samymi jednostkami. Wpływa to jednak na atrakcyjność rozgrywki, szczególnie gdy marzy nam się – dla przykładu – cywilizacja malajska mająca w posiadaniu broń atomową. Co ciekawe, specjalnie **dla graczy niedysponujących zbyt wielką ilością czasu wprowadzono możliwość szybkiej rozgrywki**, w której wynalazki będą odkrywane przez nas dużo szybciej. Dzięki temu tempo wyraźnie się zwiększa, z drugiej strony jednak, cóż, znika czar oczekiwania na nowe odkrycia.

Po rozpoczęciu gry i stworzeniu zalążka swej przyszłej cywilizacji globalnej (czytaj: założeniu pierwszego miasta), będziemy mogli dokładniej rozejrzeć się po mapie. Funkcjonalny, kontekstowy interfejs ułatwi nam przy tym poznawanie gry. I tak, gdy najedziemy kursorem na obszar na mapie, dowiemy się, jak bogaty jest on w surowce naturalne, przy jednostkach będzie podawana ich siła, a w przypadku miast wyświetlą się informacje o garnizonach w nich stacjonujących. Ogólnie **miasta są najważniejszą częścią gry**: w nich bowiem będzie kwitło życie kulturalne, ekonomiczne i naukowe. W miastach będziemy mogli wznosić budynki i cuda świata, szkolić naukowców lub... poprawiać nastrój jego mieszkańców.

Per bellum ad astra

Podstawowym zadaniem wszystkich cywilizacji jest przetrwanie, a następnie podporządkowanie sobie pozostałych cywilizacji. Aby przetrwać, niezbędne będzie odpowiednie oscylowanie pomiędzy rozbudową militarną (jednostki stacjonujące w miastach i broniące ich przed zagrożeniem, na przykład najazdem barbarzyńców), rozbudową ekonomiczną, naukową, a także kulturalną i dyplomatyczną. Będziemy musieli budować kolejne miasta,

Oops! Czas iść spać...

strzec naszych granic, a także rozwijać stosunki dyplomatyczne z naszymi sąsiadami.

W późniejszym okresie będziemy się mogli przygotowywać do **podporządkowania sobie całego świata.** Możemy to zrobić na kilka sposobów. Pierwszym i najprostszym jest **podporządkowanie militarne,** czyli dosadnie mówiąc, doszczętne zlikwidowanie wszystkich wrogów poprzez podbój ich miast. Dużo trudniejsze może być **zwycięstwo kulturalne.** Jest ono możliwe, gdy do 2050 roku nasze trzy największe miasta okażą się największymi na całym świecie. Trzecim rodzajem zwycięstwa może być **dominacja w kosmosie.** Możliwe jest także zwycięstwo poprzez **ogólne zdominowanie świata** – gdy w 2050 roku zostajemy cywilizacją największą, najbogatszą i najsilniejszą.

Kilka słów trzeba jeszcze rzec o zwycięstwie politycznym. Jest ono osiągane poprzez cud świata, jakim jest Organizacja Narodów Zjednoczonych. W niej co kilka lat wybierany jest sekretarz generalny, forsujący odpowiednie ustawy, np. zakaz rozprzestrzeniania broni atomowej czy nakaz równouprawnienia. Sekretarz jednak ma także prawo zadecydować o głosowaniu, w którym reszta świata dobrowolnie odda mu hołd. Naturalnie osiągnięcie zwycięstwa tym sposobem wymaga jednak wyjątkowo dobrych stosunków z sąsiadami...

Żywią i (samoo)bronią

Rozwój cywilizacji, jak już mówiliśmy, polega na **rozbudowie sieci miast i eksploracji terenu.** Zbudowanie nowego miasta wymaga wyszkolenia osadnika i powiedzenia go na manowce, a dokładniej na tereny pozostające poza naszym terytorium lub zasięgiem kulturalnym. Musimy także dbać o odpowiedni rozwój naszego miasta. Zagwarantować to mogą robotnicy, którzy, według rozkazów, stawiać będą na terenach przylegających doń sioła, farmy, kopalnie i tym podobne. Jest to duży krok naprzód w stosunku do poprzedniej części, w której robotnicy właściwie byli wykorzystywani tylko do karczowania lasów, budowy irygacji (teraz zastąpionej przez farmy) czy budowy dróg. W Civilization IV do ich obowiązków dochodzi stawianie wiatraków, plantacji, drewutni i tym podobnych obiektów. Każdy z nich może się okazać przydatny, bowiem każdy z nich gwarantuje odpowiednie surowce najbliższemu miastu: złoto, żywność, węgiel i inne.

Ta karczma Rzym się nazywa.

Cywilizacje cztery
Popatrzcie jak ewoluowała grafika w kolejnych edycjach gier

Wszystkie dwie drogi prowadzą do Rzymu.

Opium dla mas

Eksploracja terenu, przynajmniej na początku, nie będzie zbyt wielkim problemem. Ten pojawi się dopiero podczas spotkania z naszym **pierwszym** sąsiadem. Wtedy też do głosu dojdzie **dyplomacja** – wpierw ta podstawowa, wymagająca decyzji, czy podbijamy sąsiada czy też pozostawiamy go samemu sobie. Przy wyborze drugiej drogi nie będziemy mieli wstępu na granice obcego państwa, póki nie zdecydujemy się na obustronne otwarcie granic. Później dyplomacja nieco się skomplikuje: będziemy mogli zawierać sojusze militarne, stymulować wymianę handlową, dzielić się wiedzą czy sugerować sąsiadowi odpowiednie rozwiązania, jeśli nie polityczne, to przynajmniej religijne.

Miejskie nauki

Dodatkowo większe miasta zapewniają większy wskaźnik kulturalny, czyli powiększenie naszych granic. Do tego mogą w nich powstać wybitne jednostki, które – dla przykładu – mogą wynaleźć gratis jakąś dziedzinę nauki, stworzyć wielkie dzieło czy też, wraz z innymi wielkimi ludźmi, rozpocząć złoty wiek naszej cywilizacji.

Rozwój naukowy polega na wyjaśnianiu kolejnych tajemnic otaczającego nas świata. Na początku nasza cywilizacja będzie znała tylko podstawowe czynności: najczęściej będą to myślistwo, łowiectwo, rybołówstwo czy umiejętność budowania kopalni. Większa wiedza przyjdzie w ślad za rozwojem cywilizacji: ilością i zaludnieniem miast, uniwersytetów i specjalistów oraz nakładami na rozwój nauki. Drzewko naukowe jest przy tym zbudowane w taki sposób, że **mamy jako taką możliwość wyboru drogi rozwoju**, koncentrując się na militarnej czy ekonomicznej. Tutaj można mieć minimalne zastrzeżenia co do nauk najnowszych lub nauk przyszłości. Zostały one bowiem sklasyfikowane jako *future tech*, czyli technologia przyszłości. Problem w tym, że to pojęcie mieści istniejące w poprzednich częściach klonowanie, kriogenikę, modyfikacje genetyczne czy nanotechnologię. Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest natomiast w Civilization IV **możliwość samodzielnego tworzenia systemów politycznych ze zlepków czy też pewnych części rozwiązań już istniejących.**

Wspomniana religia zasługuje zresztą na szersze omówienie, gdyż jest **nowością w serii Civilization.** Nie jest w niej naturalnie czynnikiem rewolucyjnym, ale powoduje, że rozgrywki stają się ciekawsze. W naszej cywilizacji mamy wybór spośród **siedmiu religii państwowych** (między innymi chrześcijaństwo, islam, taoizm, konfucjanizm) lub drogę mniejszego zła, czyli oddanie obywatelom prawa do współtworzenia państwa wielowyznaniowego.

Kartaginę należy zniszczyć!

Jeżeli już o wojnie mowa, podczas jej trwania mamy do dyspozycji różne jednostki, zależnie od stopnia rozwoju naukowego. W odróżnieniu od poprzednich części, w których jednostki charakteryzowały się aż czterema współczynnikami (atak, obrona, doświadczenie, ruch), tutaj, w celu uproszczenia systemu walki, **jednostki mają tylko jeden współczynnik wykorzystywany podczas potyczki** (siła) oraz dwa wskazujące, w jakim zakresie jednostka może się przemieścić podczas jednej tury oraz na ile jest doświadczona.

To jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!

Klin niżowy znad Bałkanów przesuwa się w głąb kraju.

Podczas starcia przyrównywana jest siła jednostek – i na ogół ta słabsza przegrywa, silniejsza zaś może zostać uszkodzona (wtedy też spadają jej punkty siły). Ponadto każda z jednostek ma szczególne umiejętności: łucznicy mogą zawsze atakować jako pierwsi, konnica uciekać z pola bitwy, a żołnierze z rozstawionymi działkami mają premie do obrony. Co do punktów doświadczenia, odpowiednia ich liczba, zdobyta dzięki pewnym specjalnym budynkom (na przykład koszarom w mieście) oraz na polu bitwy zezwala nam na **rozwój jednostki**: zwiększenie jej zdolności obronnych na danym terenie, wyuczenie umiejętności pierwszego ataku czy samoleczenia się.

Ewolucja audio-wizualna

Przyzwyczajeni do starszych Cywilizacji pewnie będą bardzo zdziwieni, gdy zobaczą wspaniałą oprawę „czwórki". Nie dość, że **trójwymiarowa grafika** (stworzona w oparciu o engine Gamebryo 3D) jest dopracowana w każdym calu, to jeszcze należy docenić

Sam nie wiem, czy się cieszyć... ;)

Roman rządzi!

jej szczegółowość, obserwując np. ruch krów na planszy czy gestykulację jednostek. Do tego dochodzi jeszcze możliwość przybliżania i oddalania planszy. Naprawdę, **w tej dziedzinie Cywilizacja przeszła wspaniałą ewolucję!**

Ścieżka dźwiękowa w Civilization IV nie odbiega od standardu wyznaczonego przez inne części gry: jest lekka, łatwo wpada w ucho i, niestety, równie szybko z niego wypada. Dźwięki zostały dobrane starannie i na tym bym skończył ten wykład, gdyby nie drobny smaczek zaimplementowany w grze przez autorów. Otóż, jednostki każdej z cywilizacji komunikują się w swoim języku!

Civnet

Poprawiona została także gra po Sieci, wcześniej będąca słabym ogniwem całej serii. Teraz już **nie będzie możliwości wydłużania rozgrywki w nieskończoność**. To dzięki możliwości uruchomienia zegara, który nieuchronnie będzie odliczał czas na wykonanie odpowiednich ruchów. Do tego istnieje możliwość zapisu stanu rozgrywki przez hosta. Ogólnie wspominany gospodarz ma sporo do powiedzenia: może np. zacząć grę wraz z kilkoma cywilizacjami sterowanymi przez komputer, które dopiero później będą przejmowane przez innych graczy. Może to doprowadzić do tego, że podłączymy się do rozgrywki jako najsłabsza cywilizacja, z góry skazana na pożarcie. A może dzięki temu właśnie wespniemy się na szczyty własnych możliwości i mimo wszystko zdołamy uczynić z niej potęgę światową?

Veni, vidi, Firaxis vicit

Wspomnieć należy jeszcze o tym, przed czym żadna z gier nie zdołała się dotąd (i zapewne nigdy nie zdoła) uchronić, a mianowicie o jej wadach. Te najdrobniejsze możemy sobie podarować. Są jednak dwie rzeczy, które mogą zirytować nawet najspokojniejszych graczy. Pierwszą z nich jest **złe kodowanie filmików** z utworzenia cudu świata: dźwięk skacze tak, jak gdyby ktoś podczas nagrywania bawił się klawiszem pause. (Ale to może tylko na moim kompie?) Drugim z bugów jest **nadmierne wykorzystywanie pamięci bez jakiejkolwiek możliwości jej zwolnienia**. Przez to w późniejszych okresach gra ma tendencje do spowalniania albo nawet chwilowego zatrzymywania się! Wtedy jedynym rozwiązaniem jest wyjście z gry i ponowny powrót do niej.

Na sam koniec pozostawiłem ostrzeżenie, które naprawdę warto wziąć sobie do serca. Otóż, kiedy się gra w Civilization IV, bardzo łatwo jest złapać syndrom „jeszcze-jednej-tury". Ten zaś mści się straszliwie dnia następnego – w pracy lub na uczelni... Z drugiej strony, choć jeden człowiek powinien potrafić się poświęcić dla dobra swojej cywilizacji. Dlatego też, mimo że zegar wskazuje 3.26 i kleją mi się oczy, wracam do przerwanej na chwilę wojny z tymi zdrajcami, Montezumą i Aleksandrem. Powinna wystarczyć jeszcze jedna tura... **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

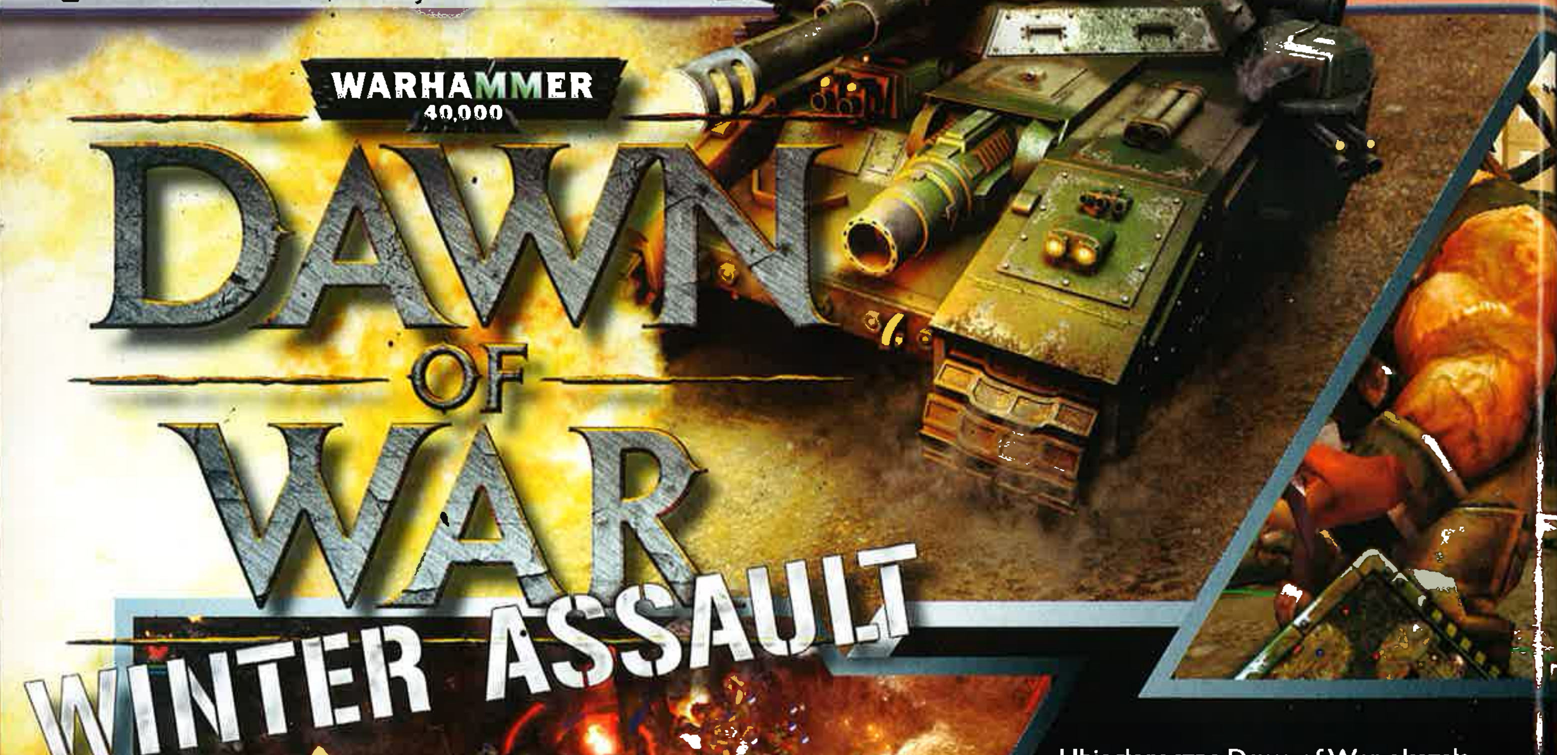
⊕ bardzo dobre AI
⊕ grywalność
⊕ powoduje uzależnienie

⊖ duże wymagania sprzętowe
⊖ powoduje silne uzależnienie

- PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.DAWNOFWARGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2005

GEM | ZIMOWY ŚWIT WOJNY



„Chwycę majzel wraz z ferszlusem, na bagnety ruszę kłusem". Ktoś wie, skąd to cytat?

Ubiegłoroczna Dawn of War okazała się tytułem nadzwyczajnym nie tylko jako adaptacja Warhammera 40.000 – figurkowej gry taktycznej Games Workshop – ale także, a to znacznie ważniejsze, jako po prostu strategia w czasie rzeczywistym.

Stało się tak w dużej mierze dzięki temu, że jej twórcy, Relic Entertainment, **nie obawiali się wielkich zmian**. Innowacji tego formatu zabrakło w rozszerzeniu Winter Assault. Na szczęście to wcale nie znaczy, że skazani jesteśmy na jeszcze więcej tego samego!

Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault, czyli Ofensywa Zimowa, to pierwsze oficjalne rozszerzenie Świtu Wojny. Pozwala, jak tamta, dowodzić armiami Warhammera 40,000 w świecie, w którym charakterystyczne dla RTS-ów gromadzenie zasobów ustąpiło miejsca ciekawszemu pod względem grywalności, a przy tym niebywale widowiskowemu **zdobywaniu punktów strategicznych**. Relic jednak nie ograniczył się do stworzenia kilku nowych map. Oddał w ręce graczy **kompletną nową siłę – Gwardię Imperialną** – i uzupełnił cztery wcześniejsze (Space Marines, Eldarowie, Orki, Chaos) o nowe jednostki, dzięki czemu żadna z bitew Świtu Wojny nie będzie już taka sama jak wcześniej!

Wojna i sojusze

Jedną z nielicznych słabości Dawn of War była forma kampanii single player. To dlatego, że mimo istnienia czterech stron gracz stroniący od gier multiplayer mógł wieść w bój wyłącznie Space Marines. Nawet wtedy jednak jego wrażenia dalekie były od entuzjastycznych – kampania liczyła sobie zaledwie 11 słabo powiązanych fabularnie misji, na domiar złego zaś brakowało w niej wyrazistego, mocnego finału. Było tak, mówiąc najprościej, jakby faktyczne zwieńczenie historii Brata Kapitana Gabriela Angelosa i podległych mu Krwawych Kruków miało zostać przedstawione dopiero w dodatku.

Nie stało się tak. **Ofensywa Zimowa rozgrywa się w zupełnie nowej scenerii** – na lodowej planecie Lorn V – jej istotą zaś jest poszukiwanie Tytana Imperialnego – najpotężniejszej broni świata Warhammera 40,000, pogrzebanej pod powierzchnią planety. Co ciekawe jednak, **historię tę poznajemy z aż czterech różnych perspektyw**. To dlatego, że graczom dostępne są **dwie kampanie single player i aż cztery strony konfliktu!**

W pierwszej z nich dowodzimy armiami Ładu – Imperium i Eldarami, w drugiej – siłami Zamętu – Orków i Chaosu, przy czym możliwe są zmiany armii w trakcie misji, a nawet – w bardzo ograniczonym stopniu – wybór armii, którą wieść zamierzamy od zwycięstwa do zwycięstwa! Pamiętać należy jednak, że ostatecznie *'there can be only one'* i nawet najwięksi zwolennicy niezbyt wiarygodnego sojuszu WAAAGH! i Chaosu będą w końcu zmuszeni opowiedzieć się za mniejszym lub większym złem.

Gwardziści i Komisarze

Niezależnie od liczby uczestników, **prawdziwym bohaterem Ofensywy Zimowej jest Gwardia Imperialna**. Przyznać też trzeba, że wcześniejsze obawy co do tego wyboru (podczas gdy można było pokusić się o, czy ja wiem, Nekronów lub Tyranidów) okazały się zupełnie bezzasadne. To zaś dlatego, że stanowi ona faktycznie czwarty odmienny rodzaj armii (umówmy się – różnice pomiędzy Space Marines a Chaosem, jeśli o mechanikę idzie, są niewielkie) – jest zupełnie nową siłą, znakomicie wpasowującą się w krajobraz Świtu Wojny. Pamiętać należy jednak, że Gwardziści nie są, jak Space Marines czy Eldarowie, elitą elit. To zwykli poborowi

Road to Hill 40,030.

Minęło już tyle lat, a „Come to Chaos" wciąż aktualne...

Pytanie: którego z nich zdradza żona?

Dawn of War po dziś dzień, a minął już przecież ponad rok od premiery, pozostaje jedną z najbardziej widowiskowych strategii w czasie rzeczywistym w całej historii tego gatunku. Dotąd nie pojawił się RTS, w którym animacje starć poszczególnych jednostek byłyby tak świetnie synchronizowane. Winter Assault nie wykracza wprawdzie znacząco poza ten standard, a już zwłaszcza nie reprezentuje poziomu kolejnego magnum opus (*) Relic – Company of Heroes – ale i tu widać dodatkowy szlif. Jego istnienie zdradzają naturalnie scenerie zimowe, wraz z padającym śniegiem, ale także fakt, **że Winter Assault w ustawieniach maksymalnych, ze znacznie większą liczbą jednostek na ekranie i opcją pozostawiania części ciał i śladów działa poprawnie nawet na 1,6 GHz, 512 MB RAM i 128 VRAM!**

Podobać się może także – jeśli już mowa o oprawie – muzyka Inona Zura, kompozytora ścieżki dźwiękowej choćby Icewind Dale'a i Syberii II, a także komentarze oddziałów, jak 'You've heard the man! Jump to it!' sierżantów i 'Fear me... But follow!' Komisarzy.

(*) Od Smugglera: recenzja bez „magnum opus" to zdaniem gema nie jest recenzja. :) [od gema: zawsze do usług i ze specjalnymi pozdrowieniami dla cenzury ;D]

Odpowiedź na pytanie, komu spodobać się może Winter Assault, jest prosta – wszystkim.

z tysięcy planet, którzy „poznali, co to strach" i zmuszeni są bazować na liczebności swych oddziałów, umocnieniach i wsparciu ciężkiego sprzętu.

Oddziały piechoty Gwardii Imperialnej liczą sobie przynajmniej **10 żołnierzy** (mniej w przypadku elitarnych Kasrkinów i walczących wręcz Ogrynów). Są stosunkowo tani, łatwo też o automatyczne (!) uzupełnienia. Z racji jednak na podatność na złamanie morale należy ich wspierać dowódcami. Ci – Komisarze, Kapłani, Psionicy – dysponują skutecznymi metodami wymuszania bohaterstwa w obliczu potworności Chaosu czy WAAAGH! – np. opcją rozstrzelania defetystów. Dobrym sposobem na uniknięcie pokusy ucieczki i rozbicia jest także szukanie schronienia w budynkach-bunkrach. Nie oznacza to jednak, że jedyną taktyką Gwardii Imperialnej jest pancerny żółw. Przeciwnie – jest ona, jak Eldarowie, bardzo mobilna. To dzięki „podziemnym tunelom", które pozwalają oddziałom piechoty w krótkim czasie przemieszczać się pomiędzy budynkami, w tym także – uwaga – posterunkami nasłuchowymi!

Siła ognia i pancerza

Gwardia Imperialna dysponuje także znakomitym sprzętem: od machin kroczących zwanych Sentinelami, poprzez wyposażone w miotacze ognia Hellhoundy, po symbol sił Młota Imperatora – czołgi Leman Russ. Gwardia ma także najlepszą artylerię dalekiego zasięgu – jednostki Basilisk, oraz najpotężniejszą jednostkę, jaką ujrzała Świt Wojny – **superczołgi klasy Baneblade!** Naturalnie zasięg, potężna siła ognia Basilisków oraz siła ognia (11 dział!) i praktyczna niezniszczalność Baneblade'a równoważone są ich ceną w punktach rekwizycji i energii. Baneblade to technologia ostateczna – dostępna dopiero po kilkudziesięciu minutach gry. Jego gabaryty wymusiły też, raz czy dwa razy, wyburzenie stojącej na drodze budowli. W przypadku Basiliska zaś **każdy strzał nie tylko wymaga długotrwałego przeładowania, ale także, co ciekawe, wykupienia go kosztem części zgromadzonych zasobów!**

Nietrafiony w Gwardii Imperialnej wydał mi się jedynie pomysł Drużyny Dowodzenia złożonej z Generała i wspierających go Komisarzy, Kapłanów, Psioników. To zaś dlatego, że siłę Gwardii Imperialnej stanowi walka dystansowa, a dowódcy sprawdzają się najlepiej w walce wręcz. Z tego też powodu w moim przypadku Drużyna Dowodzenia, jeśli w ogóle była formowana, pozostawała zwykle w odwodzie – na tyłach.

Kapelani i Burszuje

Kampanie single player jak zwykle służą w mniejszym lub większym stopniu jako poligon doświadczalny dla chętnych, by sprawdzić swoje siły w starciach online. Winter Assault zaś – wypada zdradzić od razu – jest nie mniej atrakcyjna dla graczy realizujących się w grach sieciowych (a wypada przypomnieć, że Dawn of War jest, obok Warcrafta III, oficjalną e-dyscypliną World Cyber Games!). W tych, naturalnie, grać można każdą z już pięciu armii. Tu również sprawdzić można, jak w praktyce sprawują się nowe jednostki w znanych już armiach: Kapelan (Chaplain) zwiększający szybkość regeneracji zdrowia okolicznych jednostek Space Marines, zdolny do szału bitewnego Berserker boga Chaosu Khorne'a (Khorne Berserker), czy jaki wpływ mają Megapancerni Burszuje (Mega Armored Nobz) na orkowe WAAAGH! i eldarskie Ogniste Smoki (Fire Dragon) na pojazdy przeciwnika.

Ofensywa Zimowa trwa!

Odpowiedź na pytanie, komu spodobać się może Winter Assault, jest prosta – wszystkim. Dla wielbicieli uniwersum Warhammera 40,000 będzie ona kolejnym oknem na ich ukochany świat. Dla miłośników strategii w czasie rzeczywistym – zwłaszcza tych realizujących się w trybie multiplayer – Ofensywa Zimowa może się okazać spełnieniem marzeń. Nie ma bowiem wątpliwości: bardzo dobre stało się jeszcze lepsze! **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ kompletna wiarygodna Gwardia Imperialna
- ⊕ nowe jednostki dla pozostałych armii
- ⊕ scenerie zimowe
- ⊕ jeszcze lepszy multiplayer!
- ⊖ krótkie, słabe fabularnie kampanie
- ⊖ intro z pierwszej Dawn of War

Baneblade typu stealth. Ha!

Masz miliony powodów, by nie lubić orków!

Wespół w zespół, by żądz moc móc wzmóc.

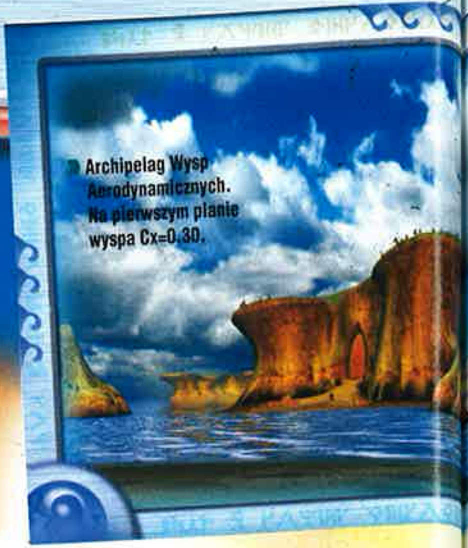
- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.UBISOFT.COM

- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2005

EGM | THIS IS THE END... MY FRIEND.

MYST® V KONIEC WIEKÓW



Archipelag Wysp Aerodynamicznych. Na pierwszym planie wyspa Cx=0,30.

MYST należy do tych serii, o których każdy szanujący się gracz słyszał, choć niewielu podjęło trud zmierzenia się z zawiłościami gry. Ja rozpocząłem swoją przygodę od MYST III: Exile. Kiedy mówię o rozpoczęciu przygody, używam eufemizmu: lepszym określeniem byłoby „zderzenie" – i to zderzenie podobne do tego, które stało się losem Titanica. Zostałem trafiony i zatopiony.

Poznawszy MYST III, wróciłem do pierwszej i drugiej części cyklu, a potem dość długo czekałem na następne. Kolejne części (URU: Ages Beyond Myst i Myst IV: Objawienie) może nie zrobiły już na mnie takiego wrażenia, ale wynikało to chyba z tego, że pierwsze spotkanie z rodziną Atrusa ustawiło poprzeczkę moich oczekiwań na sporej wysokości.

Eufemistyczna dygresja

Aktualnie znalazłem się oto w tym szczęśliwym położeniu, że dostałem polską wersję gry. Ku uciesze graczy polonizacji podjęła się Cenega i nie sposób zaprzeczyć twierdzeniu, że wyniki są... interesujące, że znów użyję eufemizmu. (Nikogo nie obrażam! Eufemizm jest rodzajem złagodzenia wypowiedzi. Kiedy np. o ministrze, który kradnie wszystko, co nie przybite do podłogi, i łże, aż portrety na ścianach zatykają uszy, powiemy, że jest człowiekiem mało wiarygodnym i często mija się z prawdą, to odwołujemy się właśnie do eufemizmu. Co? Który minister? A który nie?)

Po zainstalowaniu (ponad 4 GB na dysku – mniej wprawdzie niż w czwartej części sagi, ale i to nie w kij dmuchał) i uruchomieniu gry (masz do wyboru dwie opcje językowe, polską i angielską) słyszymy głos Artusa, który zestresowany niczym premier Leszek Biały zeznający przed Komisją Do Spraw Wszelakich opowiada o tym, że jego czas się skończył i że koniec wita nie bez ulgi. Choć mówi (Atrus!) po lechicku, niełatwo zrozumieć słowa starego Twórcy Wieków, ponieważ autorzy polskiej wersji **niezbyt trafnie ustawili siłę dźwięków i głosu Artusa** – co sprawia, że muzyka zagłusza pełną dramatyzmu wypowiedź sędziwego mistrza ksiąg. Ja miałem kłopoty, choć z drugiej strony, mój niezrównany kolega redakcyjny Hut Sędzimir nie doświadczył żadnych trudności; tylko że on pośród innych rozlicznych i godnych podziwu talentów ma słuch, jakiego mógłby mu pozazdrościć indiański zwiadowca, który przyłożywszy ucho do ziemi i usłyszawszy tętent stada koni, potrafi powiedzieć, ile jest wśród nich klaczek, a ile ogierów i jakiej te ostatnie są maści, a w stadzie przelatujących kaczek usłyszy TE DWIE. (A o polonizacji jeszcze sobie pomówimy, za czas jakiś.)

Węzełkowo lub nie

Tak czy owak, po wysłuchaniu Artusa gra jest twoja. Trafiasz do pomieszczenia, w którym skończyłeś poprzednią część sagi – oczywiście o ile nie ugrzęzłeś w któ-

Nie wiem, na czym jechali graficy podczas pracy – ale mam nadzieję, że im tego nigdy nie zabraknie...

Parkometr czy teleport, oto jest pytanie...

MYST V: KONIEC WIEKÓW

Gdybyście musieli nosić takie obciachowe ciuchy, to też bylibyście skrzywieni...

rejś z ksiąg-pułapek, zastawionych przez przedsiębiorczych braciszków, synalków Artusa. Pomieszczenie jest pięknie przedstawione w trzech wymiarach. Zajrzawszy do Opcji Gry, przekonasz się zresztą, że **masz możliwość poruszania się po obszarze gry z pełną swobodą**, jak podczas badania światów Uru. **Węzłowy system gry został po prostu zrobiony dla twojej wygody – jeżeli nie chcesz, możesz z niego nie korzystać.**

Możesz zatem przemieszczać się od węzła do węzła jak wtedy, gdy grałeś w MYST III, albo poruszać się w całkowicie trójwymiarowym środowisku, jak to się działo w przypadku realMyst czy Uru, posługując się klawiszami W, S, A i D. Jest też sposób pośredni – skokami poruszasz się do wskazanego przez siebie i przez siebie wybranego miejsca, w którym możesz rozejrzeć się dokoła. Mnie osobiście najbardziej odpowiada ów trzeci sposób – węzły mocno krępują gracza (choć trzeba też powiedzieć, że w znacznym stopniu ułatwiają mu zadanie), a łażenie na własną rękę może spowodować, że ugrzęźniesz gdzieś, skąd trudno ci się będzie wydostać. Wybrany przeze mnie sposób zapewnia zawsze możliwość wycofania się bez guzów. W każdym razie pozostawienie wyboru co do sposobu poruszania się po obszarze gry jest dobrym pomysłem.

Do tablic proszę. Czterech

Zaraz też zobaczysz jakieś niezbyt sympatycznie wyglądające stwory, które prysną na twój widok. Od tej chwili gra jest twoja – już naprawdę. Po wydostaniu się z komnaty odszukasz pomieszczenie, w którym zobaczysz kamienną Rozetę z czterech Tablic. Potem pojawi się bardzo już dojrzała córa Atryda, Yeesha, która obarczy się zadaniem ocalenia światów D'ni poprzez odtworzenie Rozety, będącej czymś w rodzaju zwornika tychże światów. Rozeta na ciebie zareagowała, więc nie ma zmiłuj – bierz się do roboty! **Żeby odtworzyć Rozetę, będziesz musiał odnaleźć cztery Tablice.** Przy okazji poznasz kolejny sekret cywilizacji D'ni – ale o tym później. Drobiazg, nieprawdaż? Yeesha opowie ci o popełnionych przez nią samą błędach, ponaglając do działania. I wyprawi cię w Podróż.

Na jej początku poznasz Eshera, który będzie twoim przewodnikiem i pomocnikiem w kolejnych czterech światach, połączonych za pomocą słynnych Ksiąg D'ni. Esher ostrzeże cię, byś za bardzo nie ufał temu, co mówi Yeesha. Tego gadułę przyjdzie ci później poznać lepiej może, niżbyś chciał. Tak czy owak – zaczynasz... (Ufff!)

Dygresja polonizacyjna

Od razu powiem, że polonizację gry zrobiono na sposób kinowy – postacie mówią po angielsku, ale napisy tłumaczące sens ich wypowiedzi są po polsku. I tu podstawowy mój zarzut do autorów polonizacji – wybraliście, panowie, nie najlepszy krój liter, którymi posłużyliście się przy tworzeniu napisów. Przyznaję, że w znajdowanych na początku dziennikach Yeeshy rzecz jest w zasadzie logiczna – niewielu ludzi pisze drukowanymi literami (choć znam takich, co w ten sposób mówią, lekko tylko nadużywając spółgłosek nosowych) – ale ostatecznie dzienniki niesfornej córki Artusa można sobie czytać dowolnie długo, choć pismo ma dość zawiły krój czcionek. Gorzej jest z tekstami mówionymi. Jestem dość biegły w czytaniu – w końcu zjadłem kilka bibliotek – ale miałem pewne kłopoty z czytaniem szybko znikających napisów. Nigdy bym nie przypuścił, że nie będę w stanie spokojnie przeczytać tego, co ktoś napisał w moim ojczystym języku! Niby po polsku, ale... Czy wielu z was biegle czyta rzeczy napisane np. niemiecką czcionką, popularnie zwaną szwabachą? Albo pisane gotykiem? Owszem, można to przeczytać, ale nie za bardzo da się to robić w tempie, jakiego wymagają od nas twórcy polskiej wersji. Oby ich kaczki zdeptały za ten pomysł!

Siedem światów z tą grą!

Gra przede wszystkim ma **wspaniałą grafikę**. Programiści wyraźnie kierują się zasadą: skoro możemy to zrobić, róbmy i nie oglądajmy się na nic. Podczas gry w MYST V będziesz miał okazję zwiedzić **siedem światów**. Wszystkie różnią się od siebie, ale wszystkie są niezwykle malownicze. Zobaczysz lodowe pustkowia, ponurą przesyconą błękitnozielonym światłem pokrywającą bagniska puszczę, wspaniałe przykłady architektury D'ni z ich niezwykłymi mechanizmami, którymi pasjonują się MYST-ycy już od kilku lat, czerwonawą krainą skalistych iglic i tajemniczą wyspę jakby przeniesioną ze środka Pacyfiku i czasów, kiedy tymi obszarami władali przedstawiciele tajemniczej cywilizacji Mu... **Wszystko to jest niezwykłe – i przesycone życiem.** W każdej krainie po niebie snują się chmury, ciągną klucze osobliwego ptactwa, a odblaski słońca na powierzchni rozmaitych wód mogłyby doprowadzić do wariacji spragnionego derwisza.

Gra przede wszystkim ma wspaniałą grafikę. I nie gorszą fabułę...

Lokacje i wszystkie światy opracowano dbając o najdrobniejsze nawet szczegóły – zmiany pogody, pory dnia i nocy (szczególnie efektowne w jednym z Wieków). Nie wszystkie Wieki są też tak sielankowe jak w poprzednich częściach gry. D'ni mieli i mroczną stronę swojej natury, która uwidoczniła się w obu synach Artusa. Znakomicie wygląda czerwonawy i jałowy świat, z którego D'ni prowadzili obserwacje gwiazd. Pozazdrościć wyobraźni grafikom Cyan. Wspaniałe są też przejrzyste świecące sfery wokół miejsc, w których umieszczono Kamienie.

Muzyka jest już mniej efektowna, choć nieźle dopasowana do charakteru każdej z krain – i nie za bardzo natrętna, co się chwali. **Gra automatycznie zapisuje się w momencie, kiedy z niej wychodzisz, i ponownie uruchamia się w tym samym miejscu, kiedy do niej wracasz.** Masz też jednak **możliwość tworzenia własnych zapisów gry** – i wracania do tych elementów, które ci się szczególnie spodobały. Nowym pomysłem w świecie D'ni są Tablice, na których możesz kreślić piktogramy myszą, i za ich pośrednictwem skłaniać do współpracy stwory Bahro – te, które widzisz na samym początku gry. Bahro potrafią dokonywać

Długość fali lambda 0,7 mikrona. Potocznie – czerwony.

Zgubiono pole siłowe, dzwonić pod THX 1138, pytać o droideke.

Dziwne, gra nie jest liniowa, a wszędzie widać linie... liany.... liny... niewaąąaażne...

rzeczy, bez których nie popchniesz akcji do przodu. Są oni jakby Morlokami światów D'ni – choć to też nie jest takie oczywiste.

Zagadkowe zagadki

Sedno gry sprowadza się do rozwiązywania dość podobnych zagadek, które pozwolą ci się przenosić z jednego wieku do drugiego. **Zagadki są dość zawiłe** i niełatwo ci będzie domyślić się, na czym polega zadanie. Natrętnie narzucający się graczowi Esher udziela mętnych podpowiedzi, które niewiele ci pomagają. Niektóre wymagają nie tylko zdolności logicznego myślenia, ale i refleksu – ustaw we właściwym położeniu trzy dźwignie po lewej, potem biegiem na drugą stronę kanału – ustaw właściwie trzy dźwignie z prawej – a niełatwo się domyślić, które w jakiej pozycji ustawić (i konia z rzędem temu, kto bez bicia się domyśli, po co to wszystko trzeba zrobić!). **Mam nieodparte wrażenie, że twórcy MYST-a rezygnują z kontynuacji przygód w świecie Ksiąg i Wieków, bo sami się zapędzili w ślepy zaułek** – kolejny stopień komplikacji zagadek doprowadzi do tego, że (jak to przewiduje inny z moich znakomitych redakcyjnych kolegów, Gemini) grać w to będą mogli już tylko scenarzyści tych gier.

Uważam, że zamknięcie serii MYST zuboży nieco świat gier fabularnych. Do zobaczenia, panowie, w innych światach!

MYST V na szczęście **nie jest grą liniową** – niepowodzenia i utknięcie w jednym Wieku możesz skompensować sobie przejściem do innego Wieku, w którym może uda ci się przesunąć grę ku przodowi. Łażenie po Wiekach to zabawa fascynująca sama w sobie. Nie jest więc do końca tak, że grając w MYST V będziesz musiał rozwiązywać wszystko tak, jak przewidzieli to twórcy gry.

I znów dygresja

Wspomniany wyżej i imponujący głębią zainteresowania kolega Gemini zarzucił mi dzisiaj, że amator gier fabularnych musi poruszać się po ścieżce wyznaczonej mu przez twórców gry (Smoka – na przykład – w jakiejś hipotetycznej grze można zabić tylko z procy sporządzonej z brody Łysego Krasnoluda i nijak się tego nie da zrobić inaczej. Szukajże zatem owego Łysonia!). Argument prosty jak konstrukcja cepa – i owszem, coś jest na rzeczy, ale po pierwsze odkrycie sposobu smokobójstwa **też** może dostarczyć nielichej frajdy, a po drugie zapytam się grzecznie, czemuż to, Bliźniaku drogi, tak bardzo lubisz czytać książki?

Nie da się ukryć, że czytelnik choćby się zesromał, zazielenił i wypuścił pączki, nie może wyjść poza fabułę wymyśloną przez autora (np. twojego ulubionego Pratchetta) – a jednak jakoś to ludziom (i tobie, o, ze wszech miar i niewątpliwie szlachetny Gemini!) – nie przeszkadza. Gry przygodowe nie są aż tak sztywne, jak mogłoby się wydawać. MYST V jest tego bardzo dobrym przykładem.

O Yeee...sha!

Kiedy się poruszasz po Wieku K'veer (w którym uwięziono Artusa), możesz znaleźć 12 części dziennika Yeeshy. Ciekawe jest obserwowanie, jak rozwijała się jej osobowość od dziesięcioletniej dziewczynki w Objawieniu, poprzez dość niezwykle się zachowującą młodą kobietę w Uru, aż po dojrzałą i mocno rozgoryczoną jałowością własnych dokonań kobietę w MYST V. Twórcy gry postarali się, aby ta przemiana była interesująca i prawdopodobna.

M.A.S.H. gwiazdy

Bardzo ciekawym i nowym elementem gry jest **kompletny brak ludzkich aktorów**. Wszystkie postacie, które napotkasz – zwłaszcza Yeesha i Esher – są animowane, ale dysponują takim bogactwem ruchów, gestów i min, że mógłbyś przysiąc, iż są żywymi ludźmi. Autentycznie ludzkie są ich głosy (stary i dobrze nam znany Rand Miller jako Artus, David Ogden Stiers jako Esher [miłośnicy serialu „M.A.S.H." mogli go oglądać w roli majora Charlesa Emmersona Winchestera III] i Rengin Altay jako Yeesha).

Niespodziewajka

Ci, którym się wydaje, że do tej pory zdążyli już poznać światy D'ni, dowiedzą się nie bez zdziwienia, że poza D'ni w całym tym świecie istnieje **jeszcze jedna rasa**, dysponująca technologią pozwalającą przenosić się z miejsca na miejsce *w obrębie* Wieków, co do tej pory było niemożliwe. Są to ci właśnie tajemniczy Bahro – **i tak naprawdę twoje zadanie będzie polegało na odgadnięciu ich roli w całym tym świecie.**

The end?

Ogólnie rzecz biorąc – **uważam, że zamknięcie serii MYST zuboży nieco świat przygodówek**. Od pojawienia się pierwszej gry z serii – na początku lat 90 XX wieku – ukazało się siedem części (Myst, Riven, Exile, realMyst, Uru i End of Ages), z których każda na swój sposób była wydarzeniem. Miejmy tylko nadzieję, że chłopcy z Cyan Worlds nie złożą broni i nie spoczną na Laurach.

Do zobaczenia, panowie, w innych światach! **|CDA|**

...i niech jeszcze wuj kupi tłumacza znającego bocce, Luke!

8

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		9
AUDIO		8

WERDYKT

- ⊕ grafika!
- ⊕ nieliniowa fabuła
- ⊕ klimat
- ⊕ wybór sterowania
- ⊖ przegięte czasem zagadki
- ⊖ nieco technicznych potknięć przy polonizacji
- ⊖ ...to już koniec... :(

WapSter.pl® WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

4,88PLN

B2582975FT2, B2601326FT2, B1865907FT2, B1157161FT2, B2599870FT2, B2582039FT2, B2601134FT2, B2257473FT2, B2582034FT2, B2575561FT2, B1726164FT2, B1632300FT2, B2423983FT2, B1263684FT2, B2575479FT2, B2574953FT2, B2574100FT2, B2549546FT2, B2549511FT2, B2507273FT2, B2559647FT2, B2550238FT2, B2550233FT2, B2546919FT2, B2518580FT2, B2518525FT2, B2518287FT2, B2506882FT2, B2489970FT2, B2489928FT2, B2477255FT2, B2470927FT2, B2466282FT2, B2466276FT2, B2450392FT2, B2413102FT2, B2406592FT2, B2396206FT2, B2396193FT2, B2369398FT2, B2368585FT2, B1982517FT2, B2296079FT2, B2259104FT2, B2206730FT2, B2598888FT2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000FT2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000FT2**)

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

2,44PLN

L[illegible]3497FT2, L990333FT2, L962517FT2, L961933FT2, L944300FT2, L929831FT2, L895737FT2, L881551FT2, L814988FT2, L791316FT2, L755966FT2, L689566FT2, L683151FT2, L675829FT2, L674605FT2, L654895FT2, L641328FT2, L634226FT2, L611139FT2, L578184FT2, L571953FT2, L525967FT2, L504534FT2, L488771FT2, L487185FT2, L2611759FT2, L2610314FT2, L2610052FT2, L2607573FT2, L2605439FT2, L2601959FT2, L2601948FT2, L2596040FT2, L1886679FT2, L1830872FT2, L1813149FT2, L1777670FT2, L1000147FT2, L1009989FT2, L1060624FT2, L1054785FT2, L1073323FT2, L1106804FT2, L1171396FT2, L1237358FT2, L1132672FT2, L1136651FT2, L1769287FT2, L1754387FT2, L1735787FT2, L1221078FT2, L1261779FT2, L1725620FT2, L1610115FT2, L1366679FT2, L1290726FT2, L1289398FT2, L1269046FT2, L1268949FT2, L1237954[illegible]FT2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660FT2**). DLA **SIEMENSA** ZAMIAST "L" WPISZ "D". (NP. **D815660FT2**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660FT2**)

NOWOŚĆ! ODSŁUCHAJ DZWONKI POLIFONICZNE! ZADZWOŃ POD NUMER *71405

DZWONKI

POLIFONICZNE NR 7428 – NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, PANASONIC, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO – **4,88PLN**

MONOFONICZNE NR 7228 – NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG – **2,44PLN**

DZWONKI	POLI 7428	MONO 7228
Kolęda: Dzisiaj w Betlejem	PT1019629FT2	T424200FT2
Kolęda: Jingle Bells	PT1013629FT2	T673775FT2
Kolęda: Last Xmas	PT1019502FT2	T438749FT2
Kolęda: We Wish You'A Merry	PT674207FT2	T673771FT2
Kolęda: Przybieżeli do Betlejem	PT1013573FT2	T947FT2
Kolęda: Wśród Nocnej Ciszy	PT1019665FT2	T410972FT2
1, 2 Step	PT2150275FT2	T2180945FT2
Adagio For Strings	PT2255564FT2	T2257175FT2
Al No Corrida	PT2599302FT2	T2599320FT2
All About Us	PT2533133FT2	T2540311FT2
Ass Up	PT2502018FT2	T2502065FT2
Automatic	PT2571782FT2	T2571859FT2
Bejbe Kochanie (O$ka, Tede)	PT2063307FT2	T2075830FT2
Big City Life	PT2599307FT2	T2599329FT2
Blue Orchid	PT2599305FT2	T2599325FT2
Candy Shop	PT2125252FT2	T2125225FT2
Chcę tu zostać	PT1398286FT2	T1398258FT2
Ciało do ciała (Toples)	PT1819885FT2	T1620416FT2
Club Tropicana	PT2589376FT2	T2589459FT2
Czy Ktoś Widział Dziub Dziuba	PT2293502FT2	T1802817FT2
Dawaj Dawaj	PT1824895FT2	T1835514FT2
Don't Cha	PT2501232FT2	T2501263FT2
Durch den Monsun	PT2571831FT2	T2571861FT2
Dziś już wiem	PT2589374FT2	T2601199FT2
Explosion	PT2515380FT2	T2514874FT2
Fear Of The Dark	PT1029291FT2	T965164FT2
Film: Ojciec Chrzestny	PT665608FT2	T30704FT2
Film: Rocky III: Eye of The Tiger	PT671708FT2	T576914FT2
Jedna Na Milion	PT2054160FT2	T2054182FT2
Jej Czarne Oczy	PT1400435FT2	T1400404FT2
Jesteś Szalona (Boys)	PT1483774FT2	T1483743FT2
Kołysanka (Sumptuastic)	PT1472506FT2	T1472065FT2
Kto Dogoni Psa (Mleko)	PT2248679FT2	T2255387FT2
Lambada	PT2293505FT2	T525740FT2
Liga Mistrzów	PT2003325FT2	T2008490FT2
Lonely	PT2246848FT2	T2247949FT2
Moja panienka (Lerek)	PT2410468FT2	T2410477FT2
Nie Ma Czym... (Pokahontaz)	PT2589365FT2	T2603650FT2
Nocne Gry (VIP)	PT2337540FT2	T2393735FT2
Nothing else matters	PT967773FT2	T962995FT2
Oxygene (Part IV)	PT671773FT2	T823884FT2
Popcorn Dance	PT2429794FT2	T2399888FT2
Precious	PT2589313FT2	T2589350FT2
Pszczółka Maja (Akcent)	PT1767115FT2	T1774238FT2
Push the button	PT2599304FT2	T2599324FT2
Rhythm Is A Dancer	PT841065FT2	T882923FT2
Sąsiadka (Toples)	PT1596087FT2	T1595769FT2
Serial: Kryminalni	PT2576443FT2	T2577086FT2
Shadam (DJ600V)	PT2589362FT2	T2589537FT2
Straciłaś Cnotę	PT1643925FT2	T1650652FT2
Techno Rocker	PT2589298FT2	T2589542FT2
The Final Countdown	PT1149689FT2	T389980FT2
Tired of Being Sorry	PT2585832FT2	T2585850FT2
Top Gun: Take My Breath Away	PT671807FT2	T578111FT2
Touch Me	PT1979713FT2	T1992515FT2
Trebles (MBrother)	PT1892625FT2	T1908303FT2
Tripping	PT2571824FT2	T2571846FT2
W Dyskotece (Mega Dance)	PT2276435FT2	T2286116FT2
We Be Burnin	PT2514772FT2	T2514883FT2
What A Feeling	PT2217095FT2	T2217128FT2
What's in it for me	PT2479882FT2	T2479904FT2
Wstrząs dla mas (Pokahontaz)	PT2589369FT2	T2601200FT2
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472FT2	T2410478FT2
Znak Pokoju	PT2416023FT2	T2416405FT2

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452FT2**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**". (NP. **SA808452FT2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452FT2**)

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**. DLA TELEFONÓW **NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662FT2**). DLA **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J". (NP. **J1213662FT2**). DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H". (NP. **H1213662FT2**). DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM". (NP. **GM1213662FT2**). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T12136622FT2**)

GRY JAVA NR 7928

10,98PLN

Gra	Telefony
JV1336FT2	NOKIA,MV, S65,SC65
JV1319FT2	NOKIA,MV, S65,SC65
JV975FT2	NOKIA,SC,SE,MV, SC6,S65,SAG,SC65
JV863FT2	NOKIA,SE, MV,SC,SC6,SAG
JV1186FT2	NOKIA,SC,SE, SAG,SC6
JV878FT2	NOKIA,MV,SC6,SAG
JV1333FT2	NOKIA,SC,SE, MV,S65,SC65
JV1147FT2	NOKIA,SC,SE,MV, S65,SC65,SC6
JV1205FT2	NOKIA,SC,SE,MV, S65,SC65
JV1206FT2	NOKIA,SC,MT7, MV,S65,SC65
JV1348FT2	NOKIA,SC,SE,MT7,SAM, MV,SC6,S65,SAG,SC65
JV1318FT2	NOKIA,SC,SE,MT7,SAM, MV,SC6,S65,SAG,SC65
JV1231FT2	NOKIA,SC,SE,MV, SC6,S65,SC65
JV1307FT2	NOKIA,SC,SE,MT7,SAM, MV,S65,SC6,SAG,SC65

SPRAWDŹ, CZY GRA BĘDZIE DZIAŁAŁA NA TWOIM TELEFONIE:

NOKIA: NOKIA (3100,3200,3220,3300,3510i,3650,3660,5100,5140,6100,6220,6230,6600,6610,6800,6820,7200,7210,7250,7650). **SE:** SONY ERICSSON (K500,T610,T630). **MV:** MOTOROLA (V300,V500,V525,V600,V80). **SAM:** SAMSUNG (C100,C110,X100,X600). **SC:** SIEMENS (M55,S55,SL55). **SC6:** SIEMENS (C60,MC60). **S65:** SIEMENS (CX65,CXT65,CXV65, M65,S65,SK65). **SC65:** SIEMENS (C65,CT65,SL65). **MT7:** MOTOROLA (T720,T722). **SAG:** SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97FT2**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97FT2**)

FILMY VIDEO NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA (MODELE OBSŁUGUJĄCE FORMAT 3GP)

10,98PLN

MV2564903FT2, MV2564895FT2, MV1682007FT2, MV1681997FT2, MV2252079FT2, MV1753429FT2, MV1682005FT2, MV2157495FT2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004FT2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004FT2**)

ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC

4,88PLN

AN2053774FT2, AN2564745FT2, AN2556678FT2, AN2466068FT2, AN1467713FT2, AN2298783FT2, AN2295991FT2, AN1687422FT2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784FT2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784FT2**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

NOWOŚĆ! ODSŁUCHAJ DZWONKI ODGŁOSY! ZADZWOŃ POD NUMER *71405

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, PANASONIC (MP3, AWB, AMR lub WAV)

4,88PLN

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

Błagam, odbierz! (M)	TT2248329FT2	Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360FT2	No! Halo! To ja, ten no, telefon (M)	TT2525465FT2
Dzwoni debil, dzwoni debil... (M)	TT2248346FT2	Jest Już Za Późno (w wersji pijanej)	TT2525445FT2	Och! Tak! Wibruj dalej! (K)	TT2560482FT2
Dzwoniłeś do mnie (bez cenzury) (M)	TT2525431FT2	Kochanie, siedzę w barze (M)	TT2544854FT2	Odbierać! Policja! (M)	TT2544853FT2
Halo! Ja pierdzę (M)	TT2525444FT2	No ja p... dzwoni, dzwoni (M)	TT2525429FT2	Piknie Cie Prose, Panocku (M)	TT2525481FT2
Pomarańczka	TT2520928FT2	Uparty Osiołek	TT1087281FT2	Kaczucha	TT1896004FT2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT808452FT2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT808452FT2**).

REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT) USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ SAMI SWOI. NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ.** KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).

- PRODUCENT: CROTEAM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SERIOUSSAM2.COM
- WIN 00/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 12/2005

QN`IČEK | MIMO WSZYSTKO ZAWODZI...

Nowy Serious Sam podzielił redakcję. Jedni grali w niego wpatrzeni w ekran z lubością i raz po raz radośnie rechotali, drudzy odwracali się z niesmakiem lub, co gorsza, ziewali. U siebie zauważyłem wszystkie te objawy, każdego po trochu. Pewnie ciekaw jesteś, jak ty zareagujesz na Sama „Serious" Stone'a. Czytaj dalej...

SERIOUS SAM II

Naturalnie jedyną prawdziwą odpowiedzią jest: nie mam zielonego pojęcia. Przestrzegam jednak – zanim podejmiesz decyzję o zakupie tejże gry, przeczytaj do końca tę recenzję i pograj w wersję demonstracyjną (znajdziesz ją na DVD w poprzednim numerze). Jeśli lektura cię zaciekawi, zaś przy demku będziesz się dobrze bawić, duża jest szansa, że chęć uczestniczenia w bezmyślnej rzezi zrealizowanej w nietypowy sposób w narodzie nie umiera.

Sam na sam z Samem

Jeśli nie miałeś styczności z Serious Samem (ani samodzielnym dodatkiem do niego pt. Second Encounter, który NIE jest drugą częścią gry!), krótko przybliżę zasady tej niezwykłej gry. Otóż, szczegółowo rzecz ujmując, twoim zadaniem w pierwszej części było przeżycie. Z tegoż wynikało kolejne – aby pozostać w grze na dwóch nogach, **karabin nie mógł stygnąć, a stosy trupów winny sięgać nieba**. No, z tym ostatnim to tylko umownie, gdyż ciała pokonanych wrogów musiały znikać po chwili, gdyż po pierwsze: nic by nie było przez nie widać, po drugie: najmocniejsze wówczas komputery i tak miały duże problemy z liczeniem tych wszystkich wielokątów znajdujących się równocześnie na ekranie.

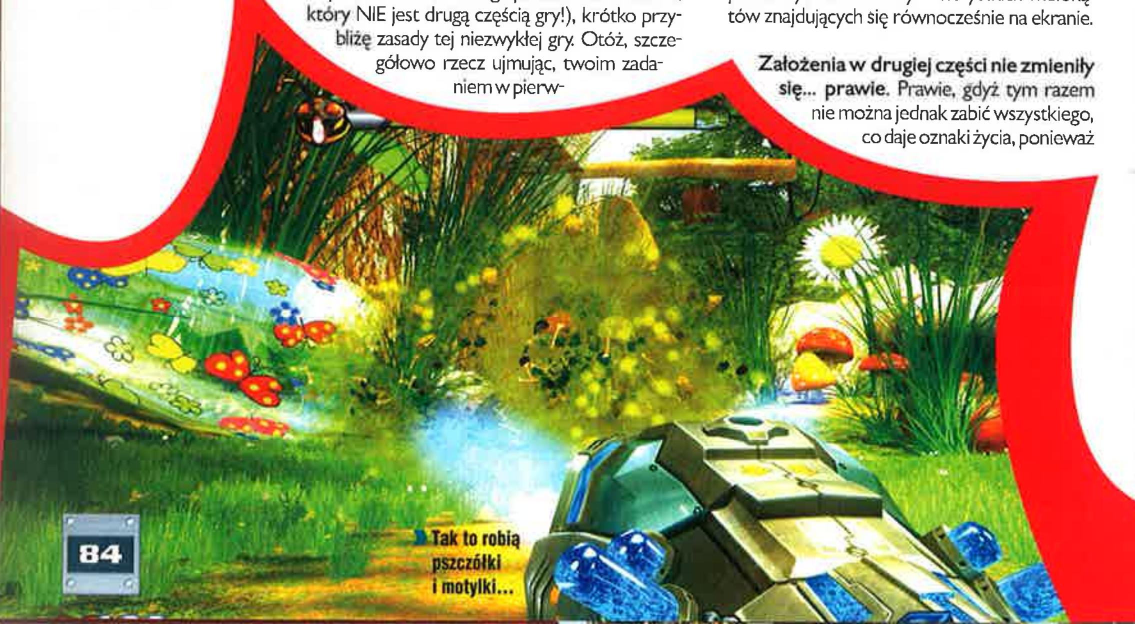
Założenia w drugiej części nie zmieniły się... prawie. Prawie, gdyż tym razem nie można jednak zabić wszystkiego, co daje oznaki życia, ponieważ w grze pojawiły się NPC-e, postacie z zaprzyjaźnionych z Samem plemion, które nie tylko dostarczą mu bonusów, ale nawet czasem wesprą w boju, korzystając z bardzo skutecznej i śmiercionośnej broni. Oczywiście nie za darmo, wszak do zadań bohatera należy obrona uciśnionych i takie tam...

Sam jeden na milion

Serious Sama można określić FPS-em czystej formy. Wszystko w tej grze służy rozrywce płynącej z destrukcji, pojawiające się sporadycznie elementy zręcznościowe i logiczne zakrawają na kpinę z gracza, gdyż jakakolwiek istota wyposażona w choć jedną szarą komórkę (i nie mówię tu o Nokii 3210) poradzi sobie z nimi w ciągu ułamka sekundy. Nie oznacza to jednak, że będzie łatwo. Jak zwykle Sam wymaga od gracza refleksu Lucky Luke'a i pewnej odporności psychicznej. Kwintesencja rozgrywki to pojedynki z dziesiątkami tysięcy (nie przesadzam!) przeciwników. Akcja jest tu niesamowicie intensywna i nie daje odrobiny wytchnienia. Nie sposób kontrolować w pełni pola walki i choć początkowo wydaje się to możliwe, szybko okazuje się, że liczebność przeciwników i ich możliwości są po prostu nie do ogarnięcia.

Sami przeciwnicy

Skoro mowa o wrogach, warto wspomnieć o sposobie, w jaki autorzy wprowadzają do



Tak to robią pszczółki i motylki...

Poważne zmiany w grafice

Pierwszy Serious Sam ma już swoje lata, co na screenach widać bardzo wyraźnie. Ale choć graficznie się bardzo zestarzał, grywalność można z niego wynosić w wiadrach. O sequelu tego powiedzieć niestety nie mogę.

Bo czernina była za słona...

gry kolejne ich modele. Przykładowo w jednej z pierwszych misji w pewnym momencie pojawia się gigantyczny stalowy potwór, coś jak skrzyżowanie T-Rexa z AT-ST z Gwiezdnych Wojen. Po dość długiej, ale w sumie niezbyt trudnej walce potwór, wyglądający jak niezgorszy boss levelu, pada, a gracz oddycha z ulgą i patrzy z dumą na swoją strzelbę. Niesłusznie – już za kilka etapów tych „T-Rexów" naraz na ekranie będzie kilka i nawet nie będzie to perspektywa szczególnie przerażająca. Tym bardziej że w porównaniu do maszkar, które przyjdą później, te dwunogi godne są miana co najwyżej Ti-Reksiów.

Niewątpliwie **inwencji w tworzeniu przeciwników chorwackiej ekipie Croteam nie zabrakło.** Nie znam dokładnej liczby rodzajów wrogów, ale na pewno przewyższa ona wielokrotnie standard z „normalnych" FPS-ów. Zróżnicowanie również jest tu ogromne: mamy wielkie i powolne trolle, pół demony - pół czołgi strzelające z dużej odległości, kilkugłowe psy, szkielety, znanych i (nie)lubianych samobójców, zombi, wiedźmy latające na miotłach, nakręcane nosorożce, rugbistów, gigantyczne pająki, wielkie kule z ostrzami... Mógłbym tak jeszcze wymieniać bardzo długo. **Prawie każdy nowy etap przynosi kolejne rodzaje monstrów do ubicia, różniących się w dodatku nie tylko wyglądem, ale i sposobem walki.** Nie ma jednak co liczyć na opracowywanie na każdego z nich osobnej taktyki. Jak już wspomniałem, tu nie ma miejsca na myślenie. Przy kilkudziesięciu wrogach atakujących jednocześnie gracz musi tylko nie zatrzymywać się ani na sekundę, celnie strzelać i patrzeć, co należy ubić w pierwszej kolejności.

Z czym w świat

Naturalnie wybór oręża również jest szeroki, choć akurat pod tym względem Serious Sam 2 nieco mnie zawiódł. Owszem, w większości zwykłych FPS-ów taka liczba pukawek byłaby wystarczająca, ale tu już brak alternatywnego trybu ognia nieco dziwi. Ogólnie korzystanie z broni nie jest tak satysfakcjonujące, jakby być mogło. Jest to uzależnione od wielu czynników. Przede wszystkim brak tutaj jakiejś kotwicy, czegoś charakterystycznego (tu przeciwieństwem jest Quake 4, w którym prawie każda pukawka to arcydzieło). Efekt działania broni nie daje należytego kopa, **wszystko tu jest plastikowe i mocno umowne,** co w sumie **w jakiś sposób zgadza się z konwencją gry.** Niemniej przydałoby się, gdyby wrogowie inaczej się rozpadali po ustrzeleniu ich z pistoletu i rakietnicy. **Miło oczywiście powitać broń dowcipną, jak np. papugę z bombą zawieszoną na szyi,** ale to raczej ciekawostka przyrodnicza (z całą dwuznacznością sformułowania). Dobry FPS stoi mocnymi – można rzec, nawet charyzmatycznymi, pukawkami – tu ich, moim zdaniem, brakuje.

Bum, bum, trach, trach! (Patrz: AR w tym numerze.)

Łatwo, łatwiej, poważnie

SS2 oferuje kilka poziomów trudności, są one jednak dość zdradliwe. Najniższy rzeczywiście jest banalny i nie stanowi problemu nawet dla początkującego gracza, jednak już normal to niekiedy duże wyzwanie. Ja miałem szczególnie duże kłopoty z wrogami, którzy strzelali za pomocą „szybkich" rodzajów broni. O ile bez problemu można uciec przed zbliżającą się rakietą, rzuconym czarem czy laserem, to już śrutu z dubeltówki ominąć nie sposób. Tymczasem w grze zdarzają się momenty, w których wrogowie są dość starannie pokrywani, przez co zanim ich zauważysz, kilka razy możesz zginąć. To jednak nie zdarza się często, dużą część gry przechodzisz bez większych trudności za pierwszym podejściem. To wszystko jednak dotyczy tylko poziomu standardowego. Dla największych maniaków jest jeszcze możliwość grania na poziomie najwyższym, ale prawdę mówiąc nie wyobrażam sobie, jakim cyborgiem trzeba być, by sobie na nim radzić. **Moja średnia długość życia na dalszych etapach, przy włączonej największej trudności, nie przekraczała minuty...**

Widoki na rzeźnię

Gra Croteam składa się właściwie z trzech elementów: wspomnianych już broni i przeciwników oraz lokacji. O wyglądzie poziomów nie mogę powiedzieć złego słowa. Zróżnicowanie graficzne w SS2 jest nieporównywalne z innymi FPS-ami. Wśród ponad **40 etapów podzielonych na 7 światów** każdy powinien znaleźć coś dla siebie. **Od dżungli, poprzez bagna, miasta przyszłości, orientalne krainy, po samo piekło.** Grafika jest, nawet na mocno „niedzisiejszych" komputerach, wyśmienita, jedynie malkontenci zauważą, że **rozmach i ogrom niektórych miejsc to tylko złudzenie uzyskane za pomocą zwykłej nieruchomej bitmapy.** Jeśli jednak idzie o konstrukcję poziomów i pomysły, tutaj inwencja twórców skończyła się na prostej koncepcji: damy dużą arenę ograniczoną ze wszystkich stron ścianami i wpuścimy do niej kilkaset potworów. Niestety, naprawdę oryginalne lokacje są tutaj dużą rzadkością.

Nie samą walką Sam żyje

No dobra, wszystko pięknie i ciekawie, ale każdy wie, że w końcu nawet największy entuzjasta rzezi znudzi się, gdy jego zadanie będzie polegało tylko na bieganiu z karabinem i prażeniu do wszystkiego, co się rusza. Wiedzieli też o tym Chorwaci, dlatego zaserwowali nam sporo urozmaiceń. **Etapy poprzetykane są sekretnymi miejscami, niekiedy pojawią się misje na czas, wyścigi z checkpointami**

Jak zwykle Sam wymaga od gracza refleksu Lucky Luke'a i odporności psychicznej. Kwintesencja rozgrywki to pojedynki z dziesiątkami tysięcy (nie przesadzam!) przeciwników.

Na przedmieściach Paryża walka trwa!

MSM w akcji (znów patrz: AR).

Tu na razie są zabytki, zaraz widok będzie brzydki.

i wiele zadań specjalnych. Przykładowo w mroźnym otoczeniu Sam będzie marzł tak długo, aż gracz nie odnajdzie dla niego wdzianka lub nie wejdzie do zamkniętego pomieszczenia celem ogrzania się. O uruchamianiu przełączników i szukaniu kluczy nie ma co oczywiście pisać.

Zabawa w chomika

To jednak nie wszystko. Być może najważniejszym novum w grze jest triumfalne pojawienie się **pojazdów**. Tu wybór jest zdecydowanie większy niż w przypadku standardowych pukawek i trzeba przyznać, że ratuje sytuację (i podwyższa ocenę co najmniej o jeden punkt). Sam może nie tylko poruszać się na standardowych uzbrojonych poduszkowcach czy w futurystycznych helikopterach, ale również **dosiądzie dinozaura, a nawet wejdzie do nabitej kolcami kuli!** Szczególnie upodobałem sobie tę ostatnią – masakruje ona każdego wroga, z którym się styka. Nie ukrywam, że **etapy z pojazdami uważam za jedne z najlepszych w całej grze**. W lokacjach też często znaleźć można działka stacjonarne, które poza dużą mocą mają tę zaletę, że amunicja w nich się nie kończy.

Rubaszny chichot

Specjalnie do tej pory nie napisałem ani słowa o fabule, gdyż ta jest tu co najwyżej zbyteczna. OK, doceniam starania, by do poczynań Sama Stone'a dorobić jeszcze jakąś dowcipną historię, jednak po jakimś czasie bardzo długie przerywniki filmowe zaczęły działać mi na nerwy. To jest dziwne szczególnie na początku gry – bywa, że samo przechodzenie planszy trwa krócej od intra. Bez wątpienia każda animacja w zamierzeniu miała być bardzo dowcipna, w praktyce jednak **poziom humoru waha się od absolutnej żenady do motywów bardzo zabawnych.** Najczęściej są to elementy autoparodystyczne (właściwie to cały Serious Sam jest natrząsaniem się z FPS-ów) i w sumie banalne, ale zdarzają się też sympatyczne smaczki. Mnie chyba najbardziej ujęła scena przed walką z bossem – wielkim smokiem – w której to Sam zobaczył księżniczkę, którą przyszedł uwolnić. Była tak szkaradna, że smok chciał ją oddać bez walki, zaś Sam chciał się wycofać. Stanęło jednak na tym, że ten, kto przegra, będzie musiał wziąć dziewkę.

Piękne, ale... po co?

Zbliżam się do końca tekstu i czas zweryfikować to, co pisałem o nowym engine'ie Serious Sama przy okazji Tematu Numeru. Rzeczywiście – **silniczek daje radę**. Mimo wspomnianych wcześniej oszustw wszystko wygląda i działa bardzo dobrze, nawet na moim starym domowym komputerze (z GeForce'em 4Ti), a animacja zaczyna się rwać dopiero w najbardziej intensywnych momentach, kiedy na ekranie jednocześnie jest kilkadziesiąt postaci, co nie zdarza się bardzo często. **Żeby jednak cieszyć się najwyższymi detalami przy rozdzielczości 1600 x 1200, potrzebny jest komputer, którego cena jest pięciocyfrowa**. Przestrzegam jednak przed włączaniem szczególnie dobrych ustawień. W Serious Samie naprawdę lepiej mieć grę bardzo płynną, gdyż **podczas zabawy tych wszystkich fajerwerków w ogóle nie widać**. Sam doceniłem wygląd produkcji dopiero po tym, jak przyjrzałem się uważnie i na spokojnie ściąganym w wirze walki obrazkom.

Podsumujmy więc. Serious Sam 2 to **sporo nierównego humoru, świetni przeciwnicy, bardzo dobre pojazdy, ładne, ale zaprojektowane bez pomysłu lokacje, kiepskawa broń**... A jak się w ogóle w to gra? Momentami doskonale, innym razem znów – **mimo niezwykle intensywnej akcji – trudno powstrzymać się od ziewania**. Tym razem Sam Stone nie zdobył mojego serca, po jakimś czasie grałem w niego z pewnym przymusem. Zdecydowanie lepiej bawiłem się przy pierwszej części.

Jednak jeśli potraktować nową grę Croteam jako przerywnik, do którego się wraca co kilka dni po to, by rozładować napięcie i o niczym nie myśleć, jest w sam raz. **|CDA|**

Mój pierwszy potwór (z Biedronki).

SERIOUS SAM 2

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	9
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ masa zróżnicowanych wrogów
- ⊕ pojazdy
- ⊕ grafika

- ⊖ broń nie kopie
- ⊖ konstrukcja poziomów
- ⊖ poprzedni Sam był jednak lepszy...

Zyskaj do 40% więcej
wydajności w grach i prawdziwy
dźwięk przestrzenny w słuchawkach.
Xtreme Fidelity
X-Fi
51 Million Transistors • 10,000+ MIPs
Sound
BLASTER
Xtreme Fidelity™
Usłyszysz i Uwierzysz
Zmień swoją kartę dźwiękową na Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS
i ciesz się najbardziej realistycznym dźwiękiem przestrzennym w grach!
BLASTER
FATAL1TY
Sprawdź szczegóły na europe.creative.com/xfi
CREATIVE
Creative Labs Sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa; tel.: (22) 853 02 66, fax: (22) 843 22 83; e-mail: info@creative.pl
Pomoc techniczna: support@europe.creative.com, tel.: 00800 121 12 14
Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., tel.: (71) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (22) 676 09 00;
Action Sp. z o.o., tel.: (22) 332 16 00; NTT System, tel.: (22) 610 10 36
Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Vobis Digital, PTR Sferis, Komputronik oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe.

- PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99,00 ZŁ
- WWW.THEMOVIESGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | NAKRĘCONY NA KINO

The Movies

Gdyby twórcom gier, podobnie jak reżyserom i aktorom podczas Oscarowej gali, rozdawano nagrody za całokształt twórczości, Peter Molyneux na pewno zostałby w ten sposób wyróżniony. Także ze względu na The Movies, choć to niekoniecznie najlepsza produkcja w dorobku tego reżys... przepraszam, designera.

The Movies to kolejna z długiej listy gier Petera Molyneux, o której od lat mówiono, a na którą przyszło nam czekać kilkanaście miesięcy dłużej, niż zakładały to wstępne zapowiedzi. W końcu jednak także The Movies, podobnie jak choćby Black & White 2 miesiąc temu, jest już gotowe, by trafić na sklepowe półki. I jak zwykle w takim momencie pojawia się to samo pytanie – **czy warto było czekać?**

Piotruś wymyśla jak zwykle

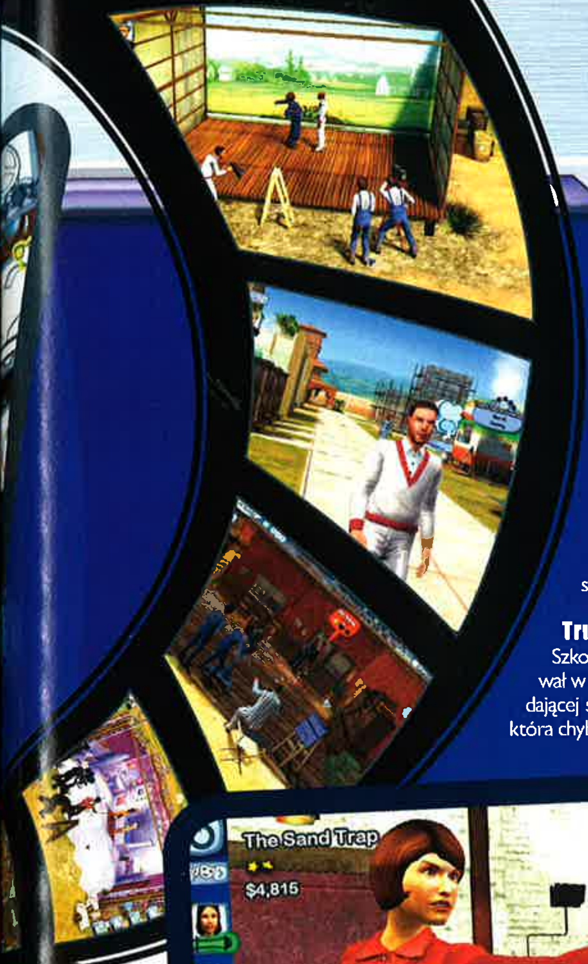
Pana Piotrusia Molyneux uwielbiamy – okej, okej, przynajmniej ja uwielbiam – za to, że w ciągu kilkunastu ostatnich lat zaserwował nam sporo naprawdę dobrych, oryginalnych i pomysłowych gier. The Movies to tytuł, który doskonale wpisuje się w listę dotychczasowych produkcji Molyneux – to **gra ekonomiczna przedstawiająca od kulis funkcjonowanie branży dotąd właściwie niespotykanej w tym gatunku** (jak choćby jego Theme Hospital), lekka oraz dowcipna (jak Theme Park) i bazująca na oryginalnym, nowatorskim interfejsie (jak pierwszy Black & White). Ma więc wszystkie cechy charakterystyczne dla produkcji naszego Piotrusia Pana – zarówno te (i to w przeważającej większości), które można uznać za zalety, jak i... wady.

Zacznijmy od wad, bo po pierwsze jest ich mniej, po drugie zaś związane są z tym, o czym w zapowiedziach The Movies sami twórcy mówili najwięcej – z **interfejsem.** Pomysł był taki: w grach ekonomicznych większość decyzji i akcji podejmuje się na różniastych ekranach okienek, które oddzielają gracza od wirtualnego świata. Trzeba więc zrobić coś, co liczbę okienek zmniejszy do minimum. To zresztą jeden z powodów, dla których The Movies pojawiło się z takim opóźnieniem – na pomysł zmiany interfejsu Molyneux wpadł przed minionym Bożym Narodzeniem i całą, mocno już zaawansowaną grę trzeba było odpowiednio przerobić. Szczerze jednak mówiąc niekoniecznie wyszło jej to na dobre.

Nie całkiem prosty interfejs

Co mi się nie podobało? Interfejs działa tak, że **każdy z aktywnych obiektów w grze można podnieść kursorem-rączką** (to też znak rozpoznawczy gier Molynuex), **a następnie umieścić we właściwym miejscu, aktywując tym samym odpowiednią czynność.** Czekających na zatrudnienie w twoim studiu

Zabawna, ale i złożona gra ekonomiczna, z nieco skopanym interfejsem.



o nazwie Finanse. Czasem trudno się nawet domyślić, co należy zrobić, by osiągnąć żądany efekt – np. by usunąć budynek, trzeba przeciągnąć budowniczego na małą ikonkę z „bombką" pojawiającą się obok burzonej konstrukcji. Pewne czynności, jak choćby wspomniane już ustalanie zarobków aktorów i reżyserów, można wykonać poprzez skróty klawiaturowe i rzeczywiście to takie rozwiązanie „na skróty", prowizoryczne łatanie słabości interfejsu, który miał być zarówno nowatorski, jak i – a to przecież ważniejsze – wygodny w użyciu. Tymczasem **komfortu zabawy czasem brakuje**.

Trudna szkoła filmowa

Szkoda, że tradycyjny interfejs Molyneux zastosował w Black & White 2 – grze z natury bardziej nadającej się do eksperymentów, a nie w The Movies, która chyba by na tym zyskała. Tym bardziej że to **diabelnie złożona gra**. Dużo humoru, kpiarskie podejście do branży filmowej, nietypowy interfejs mogą sugerować, że The Movies jest produkcją niezbyt poważną, tymczasem mechanizmy rozgrywki są tu bardzo skomplikowane, a aby osiągnąć sukces, musisz wziąć pod uwagę multum różnych niuansów. Jak w każdej grze ekonomicznej, **twoim głównym zadaniem jest zysk**. Pieniądze zarabiasz wypuszczając do kin wyprodukowane przez siebie filmy (to właściwie jedyne źródło przychodu), zaś wydajesz je na utrzymanie studia, stawianie nowych budynków i przede wszystkim – scenografię, gaże pracowników i gwiazd. Gra jest tak skonstruowana, że gotówka raczej problemem nie jest, zawsze masz jej odpowiedni zapas, a najwięcej trudności sprawia wyprodukowanie dobrego filmu.

A to sztuka rzeczywiście niełatwa. Standardowo, podczas normalnej zabawy, twój bezpośredni udział w produkcji filmu jest niewielki (patrz ramka Peter Jackson to ty!). Zatrudniasz scenarzystów, którzy na twoje zlecenie piszą scenariusz należący do jednego z pięciu filmowych gatunków (akcja, horror, komedia, romans, s.f.), do gotowego tekstu przydzielasz reżysera, aktora lub aktorów, ekipę filmową, a gdy trzeba – również statystów – i obserwujesz, jak kręcą oni kolejne sceny w dostępnych scenografiach. Po pewnym czasie (kręcenie filmu to najbardziej długotrwała czynność w grze, trwa kilkanaście minut lub nawet dłużej) dostajesz taśmy z gotowym obrazem, który albo od razu wypuszczasz do kin, albo urządzasz jego pokazy przedpremierowe, by zorientować się, jak zostanie odebrany,

Okazuje się, że do Kennedy'ego strzelała kobieta. Marylin?

Peter Jackson to ty!

Standardowy proces tworzenia filmów jest w The Movies zautomatyzowany. Poza wskazaniem gatunku, reżysera, aktorów i statystów film „kręci się" właściwie sam. Jeśli jednak chcesz, możesz samodzielnie spróbować własnych sił jako reżyser, ustalając rodzaj i kolejność scen, obsadzając aktorów i statystów, dodając do filmu napisy, a nawet muzykę i dialogi, które będą w realistyczny sposób odczytywane przez komputerowych aktorów dzięki technice lip-sync. Wszystko to dzieje się w zaawansowanym kreatorze filmów i w post-produkcji.

Zaawansowany kreator filmów pozwala na stworzenie scenariusza z kilkuset gotowych sekwencji animacji, przedstawiających sceny najczęściej pojawiające się w filmach – to pościgi samochodowe, rozmowy w barze, nieoczekiwany atak potworów itd., itp. Z tych klocków można złożyć właściwie każdą fabułę, tym bardziej że większość sekwencji ma jeden lub więcej suwaków, które pozwalają dodatkowo je modyfikować (np. aktor wchodzi do pokoju niosąc na plecach innego aktora, który może „być martwy", „być ranny" lub „w złości machać nogami i rękoma"). Kolejne sceny można ze sobą zestawiać zupełnie dowolnie lub według schematów fabularnych typowych dla poszczególnych gatunków. Aktorów można też dowolnie przebierać, a także oddawać im do dyspozycji różne rekwizyty, a wszystko to zmienia wymowę i przebieg sceny.

W post-produkcji opcji jest nieco mniej, ale to tu film można najbardziej spersonalizować, dodając własną czołówkę, muzykę, napisy, dialogi (w formie nagranych plików wav), efekty, przycinając i przestawiając kolejność scen. Stworzone w ten sposób filmy można zaprezentować na oficjalnej stronie internetowej The Movies, poddając je pod ocenę zarejestrowanych fanów gry. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na www.themoviesgame.com.

Horror: Klątwa królołaka.

ludzi przenosisz więc do biura kadr, w ten sposób zamieniając ich w budowniczych. Aktorską gwiazdę łapiesz i przeciągasz do kliniki odwykowej – i ta poddawana jest terapii, która uratuje ją przed nałogiem alkoholowym. Taśmy z filmem przerzucasz do biura produkcji, a w nim do pokoju premier, by wypuścić nową produkcję do kin. Proste, prawda? Tak, ale tylko do pewnego momentu.

Na późniejszych etapach zabawy naraz dzieje się naprawdę dużo – **gra nie ma aktywnej pauzy**, a ty każdą decyzję musisz wykonać „ręcznie", samodzielnie coś złapać, przeciągnąć, upuścić. Niektóre czynności, np. ustalanie zarobków gwiazd, wykonuje się trochę sztucznie – w tym przypadku przeciągając w biurze produkcji ikonkę z literką „i" (pewnie od informacji) do pokoju

★★★ Twórca gwiazd ★★★

Na płycie z The Movies znajduje się również niewielka aplikacja o nazwie „Kreator Gwiazd", za pomocą której możesz samodzielnie określić wygląd przyszłego aktora lub reżysera. Programik daje mnóstwo opcji, a przy odrobinie samozaparcia można za jego pomocą stworzyć wierne kopie prawdziwych hollywoodzkich gwiazd. Tak też zrobiła (rzekomo) córka Petera Molyneux, która stworzyła dwie postacie na podobieństwo swoje i Brada Pitta, po czym obsadziła je w... romansie.

Kolejka do sławy...

Po sukcesie „Pokojówki III" cała ekipa kupiła nowe fury.

Peter Molyneux w pracy. ;-)

aby w razie miażdżących recenzji uniknąć klapy.

Gwiazdorskie fochy

I znów: proste, prawda? Tylko pozornie. Reżyser i aktorzy muszą mieć doświadczenie w danym gatunku filmowym, muszą też do niego pasować (np. w s.f. najlepiej sprawdzają się mężczyźni koło 30 lat). Ważne jest też, by widownia miała ochotę oglądać filmy należące do danego gatunku, a to zmienia się wraz z wydarzeniami zachodzącymi na świecie, np. w latach 50 i 60, czasach pierwszych lotów kosmicznych, na topie były filmy s.f. Scenografie nie mogą być zbytnio „oblukane" we wcześniejszych produkcjach, bo recenzenci będą na to narzekać. Zastosowana technika filmowa nie może być przestarzała, a jeszcze lepiej, gdy jest nowoczesna – dlatego też zatrudniasz naukowców, by w laboratorium opracowywali techniczne nowinki (np. dźwięk stereo, kolorową taśmę filmową) przed konkurencją. **Najtrudniej jednak zadbać o samopoczucie gwiazd, ich wzajemne relacje, chemię i magię na planie** – a to niestety rzecz najważniejsza przy ostatecznej ocenie filmu.

By twoje gwiazdy były szczęśliwe, muszą mieć zarobki na odpowiednim poziomie, jak najbardziej luksusową przyczepę na odgrodzonej żywopłotem parceli, na której stoi dobre auto i fontanna, kilkuosobową świtę asystentów. Nie mogą też za dużo pracować i zbyt długo się nudzić. O wzajemne relacje aktorów i reżyserów też musisz zatroszczyć się sam – posadzić odtwórcę głównej roli męskiej obok odtwórczyni głównej roli żeńskiej przy jednym stoliku w restauracji, pierwszoplanowego herosa akcji wysłać na drinka z reżyserem przy barze.

Gwiazdy muszą też odpowiednio wyglądać, dlatego co jakiś czas niezbędne jest wysyłanie ich do stylistów. Na grubasów czeka też liposukcja, nestorów ekranu zabieg odmładzający w klinice chirurgicznej, w której mniej utalentowane aktoreczki mogą również liczyć na silikonowe powiększenie talentów (obu). By jeszcze bardziej zwiększyć efektywność tych zabiegów, możesz wysłać do kliniki fotoreporterów bulwarowej prasy – to sprawia, że gwiazda natychmiast skacze w rankingach popularności w górę, choć traci dobre samopoczucie. Cóż, nie każdy film musi dostać pięć gwiazdek, każdy natomiast musi na siebie zarobić...

Filmy w piaskownicy

Tak to z grubsza wygląda, choć mniejszych i większych smaczków jest w grze jeszcze więcej. Główny tryb zabawy zaczyna się na początku XX wieku i trwa do początku wieku XXI, obejmuje więc **ponad 100 lat historii kina**. Tłem dla zabawy są w nim nie tylko wydarzenia z tego okresu historii („sprzedane" z przymrużeniem oka), ale również rywalizacja studiów filmowych, której zwieńczeniem są przyznawane co 5 lat nagrody za najbardziej dochodowy obraz, studio najlepiej dbające o aktorów itd. Zdarzają się przejścia gwiazd między konkurencyjnymi studiami, ni stąd, ni zowąd pojawiają się firmy produkcyjne, które podkupują wszystkich największych aktorów i reżyserów – i w ten sposób nagle dostają się na szczyt. Mówiąc krótko, **cały czas coś się dzieje.**

Poza głównym trybem gry z poziomu menu startowego dostępny jest również *„sandbox mode"*, w którym zabawa toczy się swobodnie: możesz samodzielnie wskazać okres, w jakim się rozpocznie, zdecydować o tym, jakie fundusze będziesz miał na koncie, określić, czy budynki i filmy mają powstawać natychmiast, czy tak jak w trybie normalnym – po upływie pewnego czasu, a nawet włączyć lub wyłączyć kaprysy i zachcianki gwiazd.

Różnorodność to mocny punkt The Movies – rozgrywka może się tu toczyć na kilka odmiennych sposobów, nawet w trybie głównym możesz się skoncentrować tylko na produkcji kultowych filmów s.f. i na tym budować potęgę studia. Równie dużo frajdy daje spędzenie przy The Movies trzydziestu minut, jak i dziesięciu godzin.

A Oscar idzie do...

Obcowanie z The Movies daje frajdę także dzięki **dopracowanej oprawie graficznej i dźwiękowej**. Trójwymiarowy engine napędzający tę produkcję nie sprawia kłopotów, nawet na nieco słabszym sprzęcie. Zresztą **najsilniejszym punktem grafiki nie jest zastosowana w niej technologia, a zabawny styl animacji obiektów**. Największe wrażenie robi praca na planie – aktorzy rzeczywiście odgrywają tutaj swoje role, reżyser krzyczy do megafonu, ekipa z zaaferowaniem obsługuje sprzęt filmowy. **Świetna jest także muzyka**, nawiązująca do brzmienia motywów przewodnich z filmów popularnych w danej epoce. Uśmiech na twarzy każdego gracza wywołają też monologi radiowego DJ-a, który od czasu do czasu komentuje to, co dzieje się w twoim studiu lub na świecie. O Hitlerze mówi, że to śmieszny mały facecik z Europy, namawia do zaprzestania gwizdania, bo to kradzież praw autorskich do utworów muzycznych, żartuje z komunistów lat 50 i yuppies z lat 80. Cała stuletnia historia Ameryki wyśmiana jest tutaj inteligentnie, ze smakiem i na poziomie.

Jeśli nawet nie jest to kreacja Oskarowa, na nominację do tej nagrody zasługuje na pewno.

W gatunku gier ekonomicznych The Movies to na pewno duże wydarzenie, najlepsza tego typu gra na przestrzeni ostatnich miesięcy. Niestety ma kilka wad (interfejs, czasem niejasne reguły rządzące zabawą, np. wstrzymaniem prac nad filmem, rzadkie „zawieszki" na ułamek sekundy), z powodu których nie zasługuje na najwyższa ocenę i przyklejenie jej łatki „klasyka". Jeśli jednak nawet nie jest to kreacja Oskarowa, na nominację do tej nagrody zasługuje na pewno. **|CDA|**

THE MOVIES

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ zabawny klimat
- ⊕ mało jest gier o robieniu filmów
- ⊕ wbrew pozorom to poważna gra ekonomiczna
- ⊖ interfejs
- ⊖ zdarzają się „zawieszki" na ułamek sekundy

mobista.pl

www.mobista.pl wap.mobista.pl

Poli Mono Real 72555

Dajesz 2 i muza gra! 2,44zł VAT

MEGA NOWOŚĆ REAL MUSIC ZA 2 ZETA

MOBISTA HIT LISTA

	poli	mono	real
1. Axel F hit!	ZCE443P0	ZCE221ZN5	
2. Don't Lie	ZCE198P0	ZCE211ZN2	ZCE990U0
3. Put Your Hands Up In The Air!	ZCE218P0	ZCE201ZN6	ZCE950U0
4. Wyginam śmiało ciało	ZCE398P0	ZCE221ZN3	ZCE051U0
5. Ev'ry Night	ZCE917P0	ZCE181ZN7	ZCE830U0

MEGA HITY	POLI	MONO	REAL
Club Tropicana	ZCE948P0	ZCE231ZN9	ZCE191U0
Don't Lie	ZCE528P0	ZCE221ZN0	ZCE171U0
From Zero To Hero	ZCE806P0	ZCE101ZN4	ZCE171U0
You And Me	ZCE938P0	ZCE251ZN1	ZCE591U0
You Give Love A Bad Name	ZCE828P0	ZCE251ZN2	ZCE101U0
All About Us	ZCE898P0	ZCE221ZN9	ZCE131U0
Znak pokoju	ZCE438P0	ZCE221ZN4	ZCE061U0
Mamma Mia	ZCE488P0	ZCE221ZN1	ZCE081U0
Belly Dancer	ZCE178P0	ZCE201ZN9	ZCE970U0
What A Feeling	ZCE967P0	ZCE191ZN2	ZCE960U0
Candy Shop	ZCE986P0	ZCE121ZN5	ZCE810U0
Chorwat	ZCE587P0	ZCE161ZN6	ZCE890U0
Lonely	ZCE647P0	ZCE161ZN8	ZCE930U0
One Night In Bangkok	ZCE657P0	ZCE161ZN9	ZCE021U0
Feel Good Inc.	ZCE407P0	ZCE151ZN8	ZCE910U0
Don't Phunk With My Heart	ZCE267P0	ZCE141ZN7	ZCE900U0
Ty Sprawiłeś	ZCE226P0	ZCE061ZN2	ZCE121U0
Jedna na milion	ZCE037P0	ZCE121ZN8	ZCE850U0
Boro Boro	ZCE327P0	ZCE151ZN1	ZCE340U0
The Sound Of San Francisco	ZCE547P0	ZCE151ZN3	ZCE440U0
B.Y.O.B	ZCE018P0	ZCE191ZN5	ZCE880U0
Every Breath You Take	ZCE897P0	ZCE191ZN9	ZCE370U0
Kocham Cię Kochanie Moje	ZCE887P0	ZCE200ZN8	ZCE400U0
Galvanize	ZCE996P0	ZCE121ZN4	ZCE201U0
Mockingbird	ZCE047P0	ZCE121ZN9	ZCE011U0
Call on Me	ZCE895P0	ZCE051ZN4	ZCE800U0
Boro Boro	ZCE327P0	ZCE151ZN1	ZCE340U0
Oh	ZCE208P0	ZCE211ZN1	ZCE980U0
Out of Touch	ZCE456P0	ZCE071ZN5	ZCE940U0
Mister Być	ZCE597P0	ZCE171ZN0	ZCE860U0
Chorwat	ZCE587P0	ZCE161ZN6	ZCE890U0
Someday	ZCE957P0	ZCE191ZN1	ZCE920U0
Candy Shop	ZCE986P0	ZCE121ZN3	ZCE810U0
Bo tak jest jak jest	ZCE847P0	ZCE550ZN5	ZCE790U0
Jej czarne oczy	ZCE975P0	ZCE031ZN6	ZCE360U0
Czarny śnieg	ZCE057P0	ZCE131ZN0	ZCE820U0
Pump It Up	ZCE575P0	ZCE011ZN3	ZCE430U0
Here I Go Again	ZCE714P0	ZCE980ZN6	ZCE840U0
Hate It Or Love It	ZCE487P0	ZCE161ZN5	
Foxtrot Uniform Charlie Kilo	ZCE628P0	ZCE231ZN6	
Lose Control	ZCE408P0	ZCE211ZN5	

NOWOŚCI	POLI	MONO
Moja panienka	ZCE268P0	ZCE201ZN7
Kto dogoni psa	ZCE558P0	ZCE211ZN8
Everything Burns	ZCE608P0	ZCE221ZN7
Dreams	ZCE638P0	ZCE221ZN8
Wild 2 Nite	ZCE878P0	ZCE231ZN0
Cater 2 U	ZCE758P0	ZCE231ZN3
No Fear	ZCE908P0	ZCE231ZN4
Gold Digger	ZCE808P0	ZCE231ZN5
Mr Doorbell	ZCE658P0	ZCE231ZN7
Wake Me Up When September Ends	ZCE478P0	ZCE221ZN2
Zaczarowany ołówek	ZCE548P0	ZCE211ZN9
Honest Mistake	ZCE158P0	ZCE201ZN3
N Dey Say	ZCE128P0	ZCE201ZN5
The Hand That Feeds	ZCE138P0	ZCE201ZN4
Jump Jump	ZCE228P0	ZCE201ZN8

JAK ŚCIĄGAĆ:
POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 wpisując kod wybranego dzwonka, ZCE135P0
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555:
Nokia – podaj kod z tabeli, np. ZCE011ZN2
SonyEricsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZCE011ZE2
Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. ZCE011ZS2
Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. ZCE011ZM2

REAL dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty MP3 lub amr)

Prezenciki za 2 zeciki!

Kolorowe tapety 72555

2 zł za tapetę! 2,44 z VAT

Tapety dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP.

Kocham Cię

ZCE094T0 ZCE520T1 ZCE115T3 ZCE075T3 ZCE421T9 ZCE248T1

ZCE125T3 ZCE165T3 ZCE235T9 ZCE480T1 ZCE952T9 ZCE195T3 ZCE870T9 ZCE711T9

CENZURA

ZCE570T9 ZCE874T0 ZCE405T9 ZCE695T3 ZCE801T3 ZCE815T3 ZCE215T9 ZCE105T9 ZCE465T3

CCCP

ZCE500T9 ZCE735T3 ZCE713T9 ZCE055T3 ZCE646T0 ZCE295T3 ZCE375T3 ZCE385T3 ZCE647T1

ZCE605T3 ZCE345T9 ZCE105T3 ZCE303T9 ZCE180T9

ZCE755T3 ZCE110T9 ZCE071T9 ZCE844T9 ZCE214T9 ZCE165T9 ZCE415T9

Najczęściej ściągana gra 2005!

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Aby pobrać wyślij SMS z kodem

SIX26 na 7936

M2, M3(bez MOT-V400), N3 (bez 8910i), N4 (bez 2650, 6610i, 6810), N6, S5, S7, S8, H1, H2, A7, E6

10,98 Z VAT

HIT!

Animacje 72555

2 ZETA ZA ODLOTOWĄ ANIMKĘ! 2,44 z VAT

Animacje dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP

ZCE125A3 ZCE085A3 ZCE105A3 ZCE115A3 ZCE095A3 ZCE075A3

BAD BOY

Gry Java 7936

np. dla gry Carmageddon wyślij SMS o treści: CARM26 pod numer 7936

new! hit! Klasyk!

ST26 M2,M3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,A1,H2,A7,E5

MC26 M2,M3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,H1,H2,A7,E6

CARM26 M2,M3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,H1,H2,E5,E7

MT26 M3, N4 (bez 2650 i 3220), N6 (bez N-GAGEQD),S8,S7,H1,H2,A5,A7,E5,E6

CA26 M3 (bezV400 i V500), N4, N5, N6, H1, H2, A3, A7, E6

9 Zł za mega hit! 10,98 z VAT

Gry Java 72555

Aby zamówić grę java należy wysłać SMS z kodem podanym poniżej obrazka pod numer 72555 (np. dla gry Friut Escape wyślij SMS o treści: ZCE733J0 pod numer 72555)

2 ZETA za extra gierkę! 2,44z VAT

Fruit Escape ZCE733J0 N5, N6

Dino Fighter ZCE277J0

Outer Invaders ZCE218J0

Strip Poker Isabel 18 ZCE487J0

Ik03 ZCE178J0 N3, N4

Point-N-Shoot ZCE693J0

Tilex Jenny 18 ZCE257J0

Outlaw ZCE228J0

Rat Sea ZCE238J0

Desert Rally ZCE273J0 N3, N4, N5, N6, E8, T610

Xcitebike ZCE741J0 N6

Strip Poker Linda 18 ZCE497J0 N3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M2, M3, E6, E7

Gems Mania ZCE292J0 N5

Royal Solitaire ZCE248J0 N3, N4, N5, N6, S5, E6

Banana Bouncer ZCE290J0 N3, N4, N6, S5

DucksHunting ZCE490J0 N3, N6

Football Star ZCE413J0 N4, N5, N6, V300, A2, A7

The Cashier ZCE258J0 N3, N4, N5, N8

Przed pobraniem upewnij się, że gra jest obsługiwana przez Twój telefon. Nokia - N3: 3510i, 8910i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage Siemens S4:S55, SL55, M55, S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola- M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i) SonyEricsson - E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30

GORĄCE LASKI 7555

GORĄCE LASKI NA TWOJĄ KOMÓRKĘ !!!

CHCESZ ZOBACZYĆ JE W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI, WYŚLIJ SMS NA NUMER 7555 Z ODPOWIEDNIM KODEM NP KASIA3

EWELINA3 M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6

JOLA3 M3, N3, N4, A3, A7, S8, E6

KASIA3 M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6

Będzie gorąco!!!

Real Tone ODGŁOSY 72555

NOWOŚĆ REAL TONE ZA 2 ZETA 2,44 z VAT

Odbierz telefon po niemiecku	ZCE401U0
Otwórz oczko	ZCE411U0
Odbierz telefon po czesku	ZCE421U0
Przyjmij mnie	ZCE431U0
Bardzo samotny telefonik	ZCE441U0
Odbierz, mafia dzwoni	ZCE401U0
Twój cyber telefon dzwoni	ZCE461U0
YMCA	ZCE471U0
Perkusja	ZCE460U0
Silnik	ZCE470U0
Dryn Dryn z muzyką	ZCE480U0
Dryn Dryn	ZCE490U0
Śmiech dziecka	ZCE500U0
Płacz dziecka	ZCE510U0
Śmiech kobiety	ZCE520U0
Toaleta	ZCE530U0
Klakson pickupa	ZCE540U0
Jurny kogut	ZCE550U0
Komunikat	ZCE560U0
Koń 2	ZCE570U0
Koza	ZCE580U0
Odbierz mnie z chórem	ZCE590U0
Puk Puk	ZCE600U0
Potężne beknięcie	ZCE610U0
Beknięcie z organami	ZCE620U0
Budzik	ZCE630U0
Piorun	ZCE640U0
Gong	ZCE650U0
Gwizdek	ZCE660U0
Kotek	ZCE670U0
Kura	ZCE680U0
Lew	ZCE690U0
Osioł	ZCE700U0
Owca	ZCE710U0
Pies	ZCE720U0
Słoń	ZCE730U0
Sonar	ZCE740U0

ABY POBRAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY WIDOCZNY OBOK JEGO NAZWY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZCE002T3 50X500500). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, DZIĘKI KTÓREJ POBIERZESZ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ. UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON. (ABY POBRAĆ GRAFIKĘ/DZWONEK MONO – PATRZ INSTRUKCJA PRZY DZWONKACH I GRAFIKACH. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ LOGO/GRAFIKĘ/DZWONEK MONO INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD GRAFIKI/DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZCE201ZN9 50X500500). Koszt SMSa na numer 7255 i 72555 to 2 z netto (2,44 z VAT) na 7555 to 5zł (6,10 z VAT) a na 7936 to 9 z netto (10,98 z VAT) Koszt połączenia na *72553 i *725588 2zł/min (2,44 z VAT) Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, ERA, PLUS GSM, HEYAH, SAMI SWOI W RAZIE PROBLEMÓW WEJDŹ NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON.

- PRODUCENT: PANDEMIC/LUCASARTS
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 169 ZŁ
- WWW.LUCASARTS.COM/GAMES
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | BATTLEFIELD: STAR WARS 2.0

Star Wars: Battlefront II

1 listopada 2005 był prawdziwym świętem dla wszystkich fanów Star Wars naszego sektora Znanej Galaktyki. Właśnie w tym dniu wydana została w wersji DVD Episode III – „Revenge of the Sith" – ostatnia część Nowej Trylogii Gwiezdnych Wojen. Gracze wszechplatform mieli jednak jeszcze jeden powód do radości. Dokładnie tego samego dnia odbyła się światowa premiera Battlefront II!

Battlefront II jest wszystkim tym, czym byłaby „Zemsta Sithów", gdyby usunąć z niej wątek miłosny.

No dobrze, nie zaprzeczam, to był naprawdę tani chwyt. I to nie tylko dlatego, że wspomniany 1 listopada kompletnie nie odpowiada polskiej rzeczywistości (u nas „Zemsta Sithów" DVD wydana zostanie 1 grudnia, Battlefront II zaś w wersji PC ponoć już 18 listopada). Tani dlatego, że powyższy wstęp to niemal słowo w słowo – od pierwszej cyfry po ostatni wykrzyknik – powtórzone wprowadzenie do recenzji pierwszej Battlefront. Ten swoisty remake – „to samo w rok później" ma jednak swoje symboliczne uzasadnienie. To dlatego, że identycznie jest z Battlefront II – **ona także sprawia wrażenie remake'u poprzedniczki.** Na szczęście jednak dla graczy **nie jest identyczna**: znalazły się w niej nie tylko elementy już znane, ale i jedna czy dwie innowacje. Dzięki dodatkowym poprawkom zaś **Battlefront II to Battlefront wprost z marzeń fanów – poprawiona, pouzupełniana i w pełni grywalna nie tylko w trybie multiplayer!**

Battlefield: Star Wars II

Star Wars: Battleground II to first (lub third) person shooter pozwalający graczom doświadczyć rzeczywistości bitew filmowego uniwersum Gwiezdnych Wojen. Bitwy te przybierają lekkostrawny kształt starć grup złożonych z graczy (**do 64**) kilku zróżnicowa-

Prototyp latającego dywanu. Na razie tylko chodzi.

Wyplenimy liberałów z naszej IV Republiki!

Co za buc, zajmuje lewy pas, a wlecze się poniżej nadświetlnej!

nych klas i dysponujących dostępem do broni rozmaitego kalibru oraz pojazdów naziemnych i powietrznych. **Pierwowzorem Battlefront II, tak jak jej pierwszej części, są gry Battlefield.** Jeśli jednak tamtą przyrównać by można do 1942, tak ta teraz jest odpowiednikiem Battlefield: Vietnam. To zaś znaczy, że jej twórcy, duet Pandemic-LucasArts, zostali w tyle za DICE-EA, którzy potrafili wymyślić swą grę na nowo, dzięki czemu Battlefield 2 rzeczywiście stanowi nową jakość w FPS-ach. Inna rzecz, że **pierwsza Battlefront pozostaje „najlepiej sprzedającą się grą Star Wars w historii"**, a fani Gwiezdnych Wojen są nieprawdopodobnie mało wymagający – oni potrafili kupić nawet Gungan Frontier i przez długie miesiące udawać, że Star Wars Galaxies jest najlepszym MMORPG-iem świata – więc niewielki zakres zmian nie powinien im przeszkadzać.

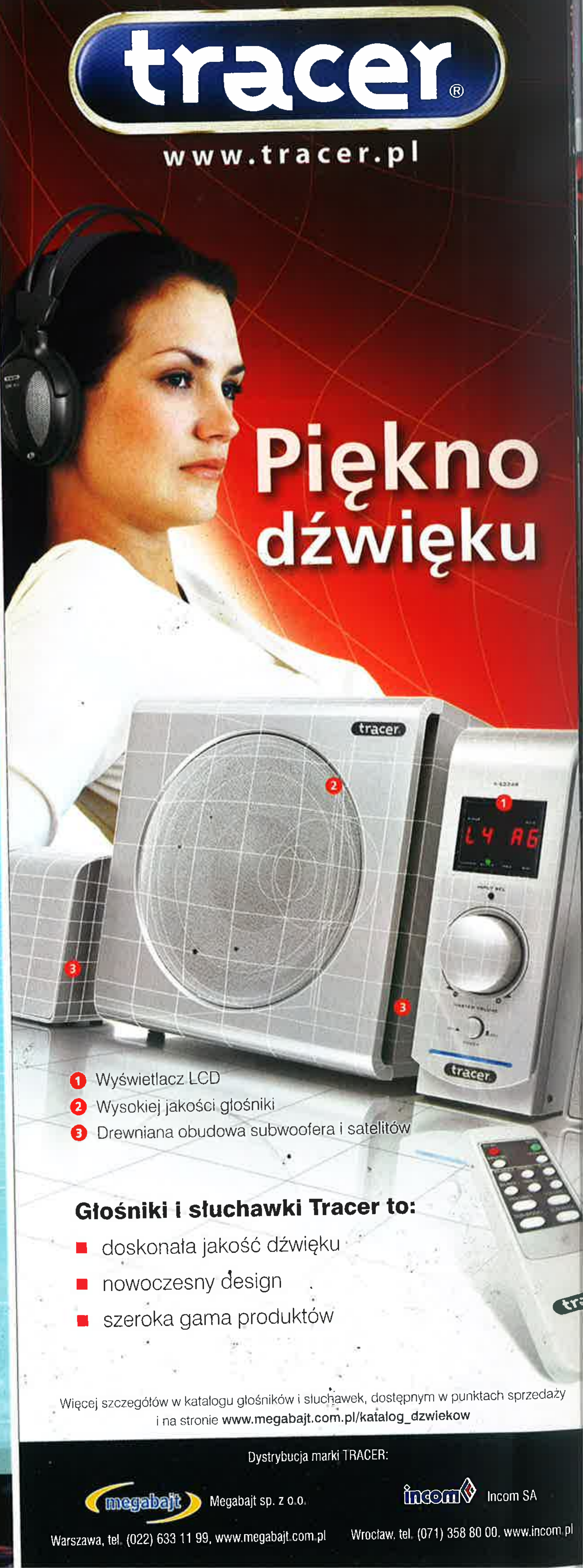
Nie da się ukryć, że **podobieństw pomiędzy grami Battlefront jest tysiąc i jedno.** W „dwójce" znaleźć można wiele map, modeli, nawet animacji wprost z „jedynki". Nie jest jednak tak, że ktoś próbuje sprzedać nam zbiór łatek. Pojawiło się sporo rzeczy nowych (nie zawsze dobrych, ale tak to już jest z nowościami), które całkowicie zmieniają obraz gry. Przede wszystkim **dobrze bawić się w niej mogą także gracze, którzy z różnych przyczyn nie zamierzają grać w Sieci.** Jest tak dlatego, że pierwsza Battlefront była w swej istocie zestawem niepowiązanych potyczek w światach Star Wars, które, z racji istnienia jednego tylko trybu – dominacji – i przeciętnej AI komputerowych przeciwników nie były w stanie angażować dłużej niż przez tydzień. Tym razem jednak AI na powierzchni planet radzi sobie nieźle. I co więcej, istnieją także inne sposoby zabawy – m.in. tryb objective-wykonywania zadań czy capture the flag (jednej i dwóch), a także walki w przestrzeni kosmicznej (!), które, jako się rzekło, są w stanie wypełnić Mocą zużytą już nieco formę Battlefront.

Galactic Battlefront

Battlefront II pozwala doświadczać Star Wars z perspektywy **czterech stron konfliktu** – Republiki, Federacji Handlowej-Separatystów, Sojuszu Buntowników-Imperium Galaktycznego. Nadal, tak jak niegdyś, **niemożliwe jest wyjście poza filmowy kanon dwóch par** (Republiki-Separatystów i Rebelii-Imperium) i np. wysłanie klonów przeciw generałowi Solo i podległym mu buntownikom. Znacznie jednak poszerzyła się lista dostępnych trybów rozgrywki. **Podstawę stanowi naturalnie nadal instant action**, czyli zestaw potyczek (obecnie do 25 map pod rząd). Wciąż istnieje także Galactic Conquest, czyli tryb podboju galaktyki (tym razem bez konieczności dwukrotnego zdobywania każdego ze światów). Pojawiły się jednak także zupełnie nowe tryby, jak choćby hunt (imperialne polowanie na Gungan i Ewoków!) czy Rise of the Empire. Ten pozwala rozegrać całą kampanię jako jeden ze szturmowców 501st – ulubionego legionu Lorda Vadera, zwanego „Pięścią Vadera" (nazwa, nawiasem mówiąc, stanowi ukłon Pandemic w stronę 501st – słynnego klubu fanów Star Wars).

Jedi i herosi

Najbardziej jednak znaczące zmiany w stosunku do pierwszej Battlefront nie odnoszą się na szczęście do nowych trybów czy – tym bardziej – map. Zmianom



Nie strzelać! Może jakiś AT-ST z niego wyrośnie?

uległy składy jakościowe stron konfliktu. I tak, każdy z czterech potencjalnych zespołów dysponuje **pięcioma** (wcześniej czterema) **klasami podstawowymi**. Są to uniwersalny Soldier, wyposażony w broń ciężką Heavy Trooper, dysponujący bronią dalekiego zasięgu Sniper, zdolny do napraw i uzupełnień amunicji Engineer (bądź, w przestrzeni, Pilot) i wreszcie – nowy w serii, wzmacniający sprzymierzeńców i osłabiający wrogów – Commander. Dodatkowo, jak wcześniej, każde z ugrupowań dysponuje jednostką wyjątkową, jak imperialny Dark Trooper czy federacyjna Droideka.

Wymieniona piątka to jednak nie wszystkie typy jednostek, w jakie się wcielimy i jakie będziemy zwalczać w Battlefront II. Ostatnią, bez wątpienia najważniejszą, są **bohaterowie, w tym Jedi!** Ci istnieli wcześniej wyłącznie w postaci potężnych NPC-ów, dostępnych w trybie Galactic Conquest po podbiciu ich rodzinnej planety. Obecnie każda z 17 różnych postaci pierwszoplanowych – nie tylko Luke Skywalker i Darth Vader, ale także Darth Sidious-Palpatine, Obi-Wan Kenobi, Han Solo czy Jango i Jango 2.0 Fettowie, a nawet księżniczka Leia, Ki-Adi-Mundi, Aayla Secura i General Grievous (dobrze, że nie Jar-Jar czy Wicket...), dostępna jest graczom! Naturalnie nie jest ona przypisywana im na stałe, ile raczej wypożyczana jednemu spośród nich na czas jednego życia. To jednak wcale niemało – oddanie antycznej religii w przypadku Jedi naprawdę działa i trzeba potężnej siły ognia, by wymusić ich zjednoczenie z Mocą. Dodatkowo każdy frag i każdy punkt wydłuża ich żywot. **Niestety zmartwić muszę przy tym entuzjastów walki na miecze świetlne** – ta w Battlefront II to zaledwie cios i rzut – w żadnym razie finezyjny system z Jedi Knight...

X-Wing vs. TIE Fighter

Drugą z wielkich zmian jest **opcja walk w przestrzeni kosmicznej!** Toczą się one w obrębie **6 map przy użyciu łącznie 16 statków** (każda ze stron dysponuje modelem zwiadowczym – jak A-Wing i TIE Interceptor, myśliwskim – X-Wing, TIE Fighter, bombowym – Y-Wing, TIE Bomber, transportowym – Republikański Transporter, Imperialny Wahadłowiec). Część z nich istniała wprawdzie już wcześniej, np. na Bespinie, ale z racji niewielkich rozmiarów map zabawa nimi zmieniała się w nieustanne starania o pozostawanie w dopuszczalnej strefie. W Battlefront II jest inaczej – statki kosmiczne nie służą jako wsparcie jednostek naziemnych, lecz – zgodnie ze swym przeznaczeniem – walkom w przestrzeni, których celem jest zniszczenie okrętów flagowych przeciwnika. Możliwe jest to zarówno poprzez bombardowanie ich kadłubów, jak i desant piechoty oraz zniszczenie czterech kluczowych wewnętrznych systemów okrętu – podtrzymywania życia, chłodzenia paliwa itp.

Niestety, walki w przestrzeni ze Star Wars: Battlefront II nie są w stanie równać się z tymi pamiętanymi z X-Wing vs. TIE Fighter. Skala statków jest wprawdzie znacznie lepsza niż w X-Wing Alliance (lot w pobliżu Imperialnego Niszczyciela Gwiezdnego to autentycznie niezapomniane przeżycie), **nie może jednak podobać się uproszczony ponad miarę model lotu** i – zwłaszcza – automatycznie wykonywane beczki i immelmany. Podobnie nie może budzić uznania założenie, że tego typu manewry specjalne (plus np. gwałtowne przyspieszenia) wykorzystują „staminę" statku. I choć – z jednej strony – rozumiem, skąd uproszczenia, to z drugiej – żal mi, że ten niedoszły space-combat sim został zubożony aż tak znacząco. Podejrzewam, że wielu

W Battlefront II jest wszystko, co powinno znajdować się w grze Star Wars.

Golenie się mieczem świetlnym powoduje ostre podrażnienia skóry.

Wydzielanie metanu podczas walki może się źle skończyć.

Oczy w słup i po słupie!

SW: BATTLEFRONT II

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	9

WERDYKT

- (+) klimat Star Wars
- (+) cztery strony konfliktu
- (+) duża liczba map
- (+) walki w przestrzeni kosmicznej
- (+) bohaterowie

- (−) AI
- (−) to samo, co wcześniej, tylko więcej...
- (−) cena

NOWE BATTLEFRONTY

Battlefront II to, w stosunku do tego, co mieliśmy możliwość poznać, a nawet polubić rok temu, to samo – nie zawsze lepiej, na pewno jednak więcej. Przejawia się to zwłaszcza w kwestii map--scenerii walk na powierzchni planet. Jest tak samo dlatego, że spora część map została przeniesiona wprost z „jedynki" – jak nieznacznie, a czasem wcale niezmienione Tatooine, Hoth, Geonosis, Kamino. Nie zawsze lepiej, gdyż zabrakło części map – twórcy zrezygnowali z pomysłu dwóch map na świat, przez co piach Jundlandu zasypał wreszcie jamę Sarlacca, a Bespin-Cloud City zniknło w chmurach... Na pewno więcej zaś, gdyż miejsce usuniętych zajęły mapy nowe, w tym np. Dagobah, wnętrze Gwiazdy Śmierci i pokład Tantive IV czy światy z „Zemsty Sithów": Felucia, Mygeeto, Polis Massa i naturalnie Mustafar. Przyznać trzeba, że wszystkie, z wyjątkiem Dagobah, stanowią dobre uzupełnienie i równie dobrze wpisują się w założenia gry. Są na tyle małe, by podstawą wciąż mogła być piechota, i na tyle duże, by uzasadnione było użycie pojazdów – i to zarówno małych, zwinnych STAP-ów, jak i górujących nad polem bitwy machin kroczących AT.

Skrzydło mu odpadło, temu X-Wingu...

ludzi mogłoby kupić grę dla tych 6 map. Swoją drogą – **LucasArts znów twierdzi, że Star Wars to najcenniejszy spośród ich znaków towarowych.** Nie jest więc wykluczone, że ponownie rozważy zasadność stworzenia remake'u TIE Fightera. A może jednak lepiej dać legendzie odpoczywać w pokoju...

Dwa słońca

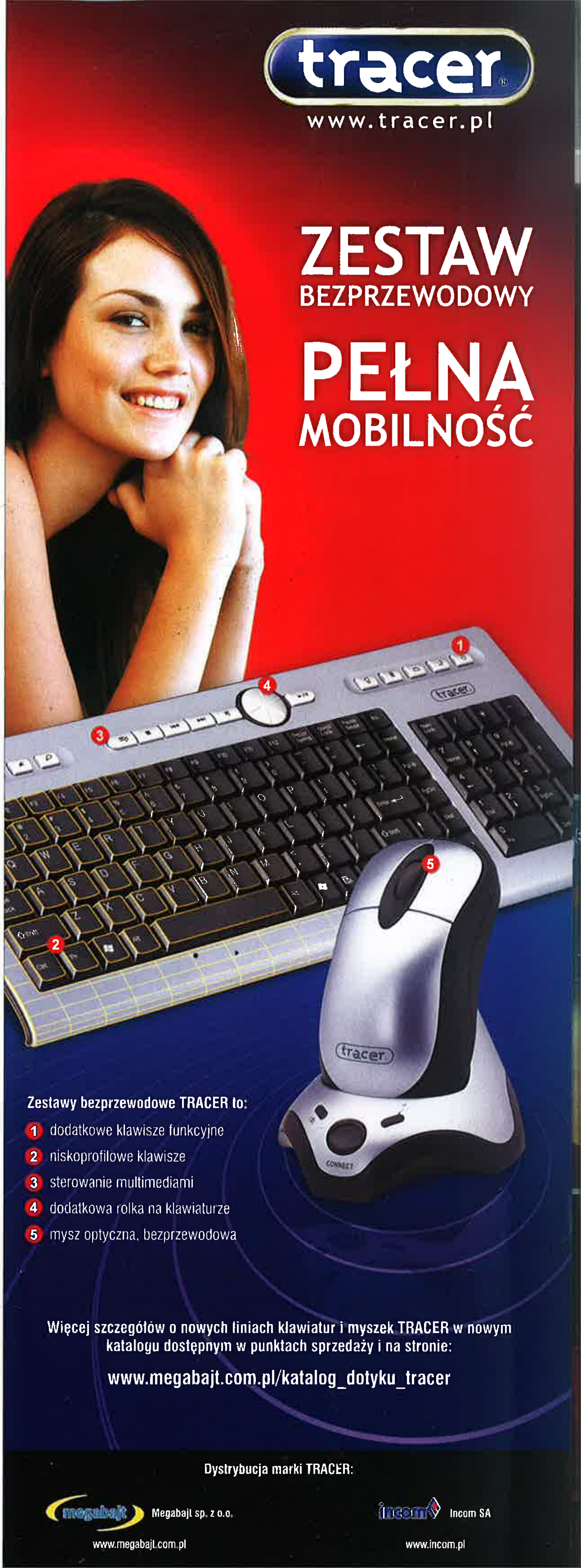
Star Wars: Battlefront II stworzona została na bazie autorskiego engine'u Pandemic Studios znanego już z pierwszej gry serii. I choć ta nie jest w stanie konkurować z Half-Life'em 2 czy choćby wspomnianą już wielokrotnie Battlefield 2... **oprawa graficzna wciąż może się podobać.** Wręcz musi natomiast nieśmiertelne tło muzyczne autorstwa Johna Williamsa i wciąż znakomite efekty dźwiękowe, w tym „taunty" jednostek. **Nie sposób natomiast zachwycić się algorytmami sztucznej inteligencji.** Statystyki 30-1 na poziomie średnim to nic nadzwyczajnego. Botom zdarza się także wpadać w ściany czy nie zauważyć automatycznej wieżyczki obronnej. Zdecydowanie najgorzej jest jednak w walkach w przestrzeni, podczas których niemal znudzony zmieniasz lśniące maszyny w kule płonących gazów. Dobrze, że w kosmosie nikt nie słyszy krzyków ich pilotów...

Na szczęście wszelkie zastrzeżenia do inteligencji przeciwników znikają całkowicie z chwilą otwarcia się na świat online (tam głupi mogą być wyłącznie sprzymierzeńcy). Tu, choć Battlefront II wciąż wykorzystuje oprogramowanie zewnętrzne – GameSpy'a, pojawiły się funkcje „wsparcia dla klanów". Z oświadczeniem tym kłóci się nieco system komunikowania poprzez wypowiedzi przypisane do klawiszy funkcyjnych, który w zestawieniu już nawet nie z VoIP-em, lecz choćby systemem z Battlefield 2, musi się zdawać mocno prymitywny. Interesująca natomiast jest funkcja profilu (wraz ze stopniami wojskowymi), umożliwiającego monitorowanie i rozwój umiejętności naszych kolejnych wcieleń! To dlatego, że w czasie gry możliwe jest wykonywanie minizadań w formie np. konieczności eliminacji czterech przeciwników przy użyciu pistoletu, które następnie pozwolą nieznacznie wzmocnić strzał z niego. Naturalnie nie znaczy to, że gracz-generał będzie nieśmiertelny – wciąż niezbędne będzie „wysłużenie" zdolności w czasie poszczególnych gier.

Prawdziwe Gwiezdne Wojny

Star Wars: Battlefront II to tytuł niełatwy do jednoznacznej oceny. To dlatego, że rzeczywiście podobać się może wyłącznie pod warunkiem pewnej słabości do Gwiezdnych Wojen oraz posiadania dobrego łącza. Zatem jeśli fraza „dawno temu w odległej galaktyce" nie robi na tobie większego wrażenia i szukasz po prostu dobrego sieciowego first-person shootera – sprawdź najpierw Battlefield 2. Podobnie, jeśli nie dysponujesz szybkim łączem – nie masz powodu innego niż miłość do Star Wars, by kupić Battlefront II.

Jeśli jednak na dźwięk pierwszych fraz Marsza Imperialnego wciąż stajesz na baczność, wiedz, że **w Battlefront II jest wszystko, co powinno znajdować się w grze Star Wars, że jest ona wszystkim tym, czym byłaby „Zemsta Sithów", gdyby usunąć z niej wątek miłosny.** Dlatego też, choć wiem, że nie mogę pozwolić sobie na uzależnienie od kolejnej gry, jeśli zamierzacie stworzyć polską 501 – dajcie znać. **|CDA|**



- PRODUCENT: SURREAL SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: MIDWAY GAMES
- WWW.SUFFERINGTIESTHATBIND.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 13/2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | TORQUE W DOSKONAŁEJ FORMIE!

Swego ulubieńca wyprowadzaj na spacer w kagańcu.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

The Suffering: Ties That Bind atakuje z siłą rozpędzonego ekspresu Warszawa – Wrocław. Od samego początku, od pierwszych minut pokazuje nam, jaką jest grą. Nie pozostawia złudzeń, że mamy do czynienia z czymś więcej niżli „zaledwie" kontynuacją hitu sprzed roku. Z czystym sumieniem mogę na szczęście dodać – piekielnie dobrą kontynuacją.

Dlaczego dobra? Bo gra okazała się dokładnie taka, jak nam obiecywano. Efektowna, wciągająca, tętniąca akcją, a czasem nawet straszna. Dobrą, bo rozwijającą w ciekawy sposób pomysły znane z poprzedniej części, przy jednoczesnym zachowaniu jej najważniejszych elementów nienaruszonych.

Are you ready for Freddy?

OCZEKIWANIA SPEŁNIONE

Być może powodem mojego maleńkiego zachwytu jest fakt, że **TS:TTB w 100% spełnił wszystkie pokładane w nim nadzieje.** A fakt, że nie oczekiwałem cudów, wcale nie świadczy na niekorzyść tej produkcji. Wszak i The Suffering nie był w żadnej mierze grą wybitną czy przełomową. Ot, klasyczny horrorek klasy B, dostarczający przede wszystkim kilku godzin odprężającej zabawy. Na to samo liczyłem w przypadku „dwójki", bo przecież podstawowym zadaniem sequela jest z reguły zafundowanie graczom podobnych doznań, tylko – rzecz jasna – w nieco większej dawce. Jeśli patrzeć przez pryzmat takiej definicji, **TS:TTB to kontynuacja prawie idealna.** Co więcej, jest grą zdecydowanie bardziej udaną niż pierwowzór, mimo że od początku do końca leci według tego samego schematu.

CIERPIENIA CIĄG DALSZY

Główną personą jest – rzecz jasna – Torque, któremu udało się umknąć w jednym kawałku z wyspy Carnate. **Przygodę rozpoczynamy w momencie, w którym pożegnaliśmy naszego bohatera w pierwszej części.** Gra oczywiście nawiązuje do wątków znanych z jedynki, ale i wprowadza kilka nowych, które pozwolą rzucić nieco światła na całokształt opowieści.

Z drugiej strony – osoby, które nie miały styczności z poprzednim Sufferingiem, nie powinny mieć problemu z odnalezieniem się w tym zakręconym świecie. Tu wypada wspomnieć o szalenie ciekawym pomyśle wykorzystanym w grze. Otóż, **jeśli masz save'y z „jedynki", możesz je wczytać, uzyskując dzięki temu nie-**

co inny początek (w zależności od tego, jakie miałeś wtedy zakończenie). Rzecz jasna, poszczególne misje będą takie same, różnice dotyczą drobnych niuansów fabularnych, które poznajemy głównie podczas licznych przerywników filmowych. Nic też nie tracisz, nie mając owych save'ów, bowiem po jednokrotnym ukończeniu gry zostaje odblokowana możliwość rozpoczęcia nowej rozgrywki na jeden z 3 możliwych sposobów (dobry, zły, neutralny). Przyznać trzeba, że pomysł jest ciekawy i wart odnotowania.

Do spenetrowania twórcy przygotowali szereg zupełnie nowych lokacji, dość zróżnicowanych w stosunku do miejsc znanych z jedynki. Znalazło się oczywiście więzienie, ale głównym terenem naszych działań są najciemniejsze i najbardziej niebezpieczne zakamarki Baltimore. Slumsy, kanały ściekowe, podziemne korytarze, kompleksy zniszczonych budynków, przesiąknięte wilgocią stare magazyny, zapadłe rudery, do których zapuszczają się jedynie szczury i bezdomni...

Strzelę se Bloody Mary...

PO NITCE DO KŁĘBKA

Gra jest oczywiście **skrajnie liniowa**, mapki hermetycznie zamknięte, z jasno widoczną ścieżką wiodącą do celu, tak więc zgubić się nie można. To jednak było właściwie pewne od początku. Bałem się, jak twórcy wybrną z tej niewygodnej sytuacji, umieszczając akcję gry na ulicach miasta, a więc bądź co bądź na otwartym terenie. Zastosowano wybiegi znane z największych survival horrorów tego świata – Silent Hill oraz Resident Evil. Otóż, dalszą drogę najczęściej zagradza nam olbrzymia dziura w ziemi, zawalony budynek, sterta gruzu bądź wrak samochodu. I zawsze gdzieś tam z boku znajdzie się wąskie przejście lub kratka ściekowa, która pozwoli nam przedostać się dalej. Pomysł stary jak świat, ale jak widać – wciąż skuteczny.

Czasem trzeba również ruszyć głową, by utorować sobie dalszą drogę. Tu przekręcić zawór, tam przesunąć skrzynię, by się po niej wspiąć na wyższą kondygnację, gdzie indziej znowu zburzyć uszkodzony fragment ściany. Jak widzicie, zagadki są z gatunku symbolicznych. Mózgownica się wam nie przegrzeje z wysiłku – **pod tym względem gra jest jeszcze łatwiejsza niż poprzednia część.**

CO ZMIENIONO, A CO PO STAREMU

Mechanika gry pozostała bez zmian. TS: TTB to, podobnie jak pierwowzór, **czysta, niczym niezmącona akcja, okraszona przy okazji niezwykle sugestywnym, ciężkim i mrocznym klimatem horroru.** Zgodnie z zapowiedziami twórców, możemy jednocześnie taszczyć ze sobą zaledwie dwie spluwy – niezależnie, czy będzie to combo karabin maszynowy + RPG, czy też nóż + stalowa rura. Dwie giwerki plus oczywiście granaty i koktajle Mołotowa, ani grama więcej.

Przyznam, że tej zmiany bałem się najbardziej, ale całe szczęście ludzie z Surreal Software mają głowy na karku i nie spaprali sprawy, bo broń jest na tyle sensownie rozmieszczona, że w zasadzie nie ma większych problemów ze znalezieniem i zmianą np. obrzyna na M-60, w sytuacji gdy zajdzie taka potrzeba. Oczywiście zdarza się, że czasem tej nieszczęsnej amunicji zabraknie w najmniej odpowiednim momencie – wtedy klops. Na ratunek przychodzi quick load, gdyż **grę można zapisywać w dowolnym momencie**. Jeśli zdecydujecie się na zabawę na wyższym poziomie trudności, radzę często i gęsto korzystać z tej możliwości. Tym bardziej że nie można już magazynować uzdrawiających buteleczek Xombium. Tutaj zbiera się je jak apteczki w FPS-ach, bez szans na pozostawienie kilku sztuk na czarną godzinę. To wszystko sprawia, że **druga część The Suffering jest ździebko trudniejsza.**

Jak to mówią panowie ze służb specjalnych – „na każdego mamy haka".

Podobnie jak w pierwszej odsłonie, podczas rozgrywki **mamy możliwość przełączenia się na widok z perspektywy pierwszej osoby**, wtedy z gry robi się niemal klasyczny FPS. W większości gier TPP zaimplementowanie tej opcji to zmarnowany pomysł, bo alternatywny widok z reguły koszmarnie wpływa na wygodę sterowania, tutaj – o dziwo – spisuje się to na tyle dobrze, że niektóre potyczki zaliczałem patrząc na świat właśnie oczyma bohatera.

Gdyby gry miały zęby, The Suffering: Ties That Bind kąsałby mocno i dotkliwie. Do krwi.

LUDZIE I POTWORY

Interesująca menażeria to jeden z największych plusów pierwszej odsłony. W S: TTB spotykamy starych znajomych, tyle że wszyscy zaliczyli gruntowny lifting, więc każda poczwara wygląda jeszcze lepiej. Obok dobrze znanych Slayera, Mainlinera czy Marksmana, pojawiło się również kilka nowych gwiazd. Z ciekawszych warto z pewnością wymienić przypominającego ogromnego mechanicznego pająka Triggermana oraz Isolationista, który – ostrzegam – potrafi porządnie zaleźć za skórę. Często również spotykamy nieco silniejszych przeciwników, ot, takich minibossów, których rozwalić można jedynie przybierając postać bestii (o tym za chwilę).

Tańcz, głupia, tańcz, swoim życiem (?) się ciesz...

Nowością są świetnie wyszkoleni żołnierze, z którymi także przyjdzie nam skrzyżować lufy i wymienić ostre argumenty. Jasnym jest, że ci, w przeciwieństwie do potworów, nie pchają się pod celownik z uporem godnym maniaka samobójcy, tylko kombinują, na ile mogą. Jak na mój gust, AI prezentuje się raczej średnio, ale z drugiej strony – biorę poprawkę na to,

Pożycie po życiu?

Szybka, dynamiczna akcja oraz niezwykle mroczny, sugestywny klimat rasowego dreszczowca.

że po dwukrotnym zaliczeniu FEAR chyba każda gra będzie raziła pewnymi brakami w tym względzie.

CZŁOWIEK – ZWIERZĘ MORALNE

Tak jak to było w przypadku pierwszej odsłony, **po napełnieniu widocznego na ekranie wskaźnika agresji możemy się zmieniać w wyżej wspomnianą bestię**, która przechodzi przez skupisko wrogów jak gorący nóż przez masło. Niestety metamorfoza nie trwa długo, ale ów wskaźnik bardzo łatwo napełnić – wystarczy rozpłatać ostrą amunicją kilka poczwar – i voila! Co ciekawe, **wraz z postępami w grze, zakres możliwych do wykonania ataków naszej bestyjki nieco się powiększa.**

Mamy tu również – bo jakżeby mogło być inaczej – rzecz chyba najbardziej charakterystyczną dla The Suffering. **Wybory moralne**, których dokonujemy podczas rozgrywki. Wygląda to kropka w kropkę jak w „jedynce", tyle że po prostu **więcej tu sytuacji, w których mamy możność decydowania o życiu lub śmierci najczęściej bezbronnej osoby.** Droga, którą obierzemy (ja po raz kolejny byłem zimnym, złym i paskudnym draniem), przekłada się oczywiście na wizje głównego bohatera. Suma naszych uczynków prowadzi ostatecznie do **jednego z kilku możliwych zakończeń.** (Dodam na marginesie, że to, które ja miałem przyjemność oglądać, trochę mnie rozczarowało.)

STRACH MA WIELKIE OCZY

TS: TTB to gra łącząca ogień z wodą – **szybką, dynamiczną akcję oraz niezwykle mroczny, sugestywny klimat rasowego dreszczowca.** Nie ma się co oszukiwać, że grając w nowego The Suffering przeżyjesz najbardziej niesamowity koszmar w swym życiu, a sceny, których doświadczysz, nie pozwolą ci spokojnie zasnąć. Gra rozbudza wyobraźnię, to prawda, **ale wciąż jest to bardziej rzeź niż groza.** Rzeź troszeczkę pokręcona i chora, ale akurat w przypadku takich produkcji zaliczyć jej to można wyłącznie na plus.

Nie jest to też horror z gatunku tych wyszukanych, w rodzaju serwowanego nam od paru lat Silent Hill czy konsolowego, troszkę niedocenionego Project Zero. Tym niemniej TS: TTB daje radę. Nieraz sprawi, że poczujesz się nieswojo. Zważcie, że pisze to człowiek, który ziewał przy przechodzeniu pierwszej części. Po prostu nic nie przestraszyło mnie ani razu. Tutaj zastosowano właściwie te same tanie jarmarczne sztuczki, a mimo to twórcom udało się coś wręcz nieprawdopodobnego – **stworzyli grę akcji, która potrafi zjeżyć włos na karku.** Nie mam pojęcia, jak to osiągnęli, ale efekt końcowy jest więcej niż dobry.

KRWAWA ŁAŹNIA

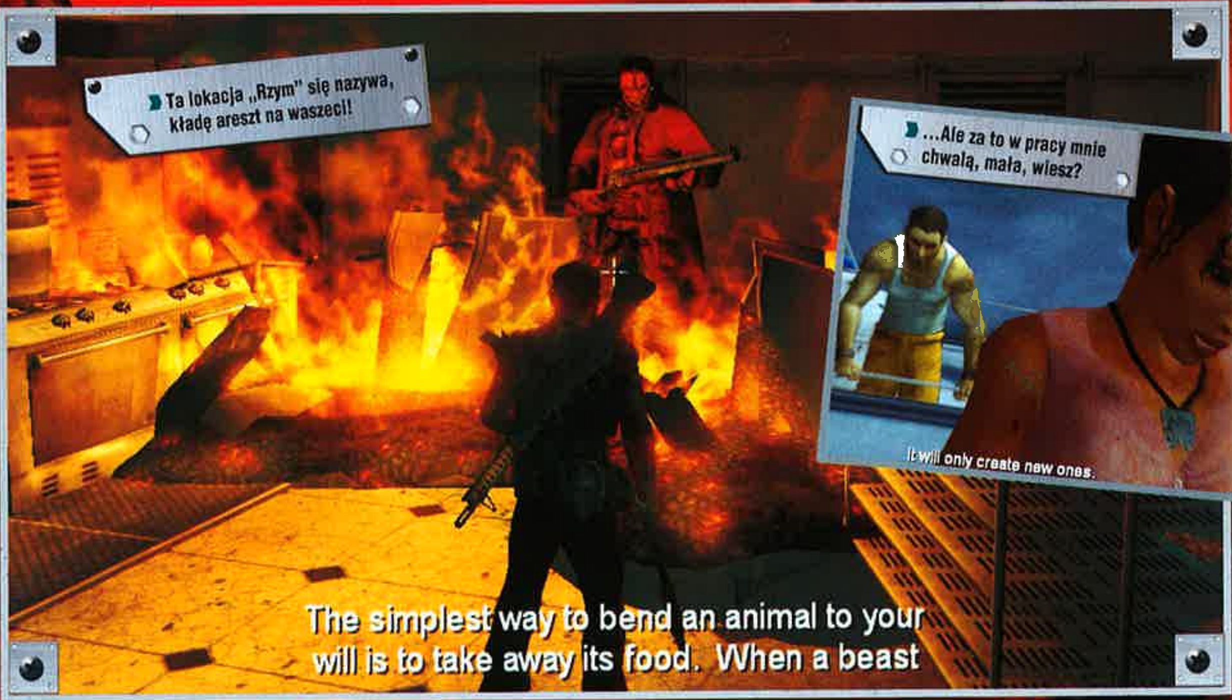
Należy również pamiętać, że TS: TTB **to gra zabójczo brutalna** i w związku z tym ostrzegam, że raczej **nie jest to najlepszy tytuł na prezent dla najmłodszej pociechy**, która swoją przygodę z grami komputerowymi dopiero zaczyna. Nie jest to może Manhunt, w którym kwintesencją zabawy jest zakradanie się do ludzi i odcinanie łbów rzeźnickim tasakiem, ale jestem przekonany, że i TS: TTB **znalazłby się na liście 100 najbardziej brutalnych gier w historii.** Od samego początku swoistą wizytówką tej produkcji jest postać głównego bohatera dosłownie umoczonego w krwi. Nie ma w tym ani grama przesady, w tej grze istotnie brniemy po kostki w posoce.

KONSOLOWE KORZENIE

TS: TTB powtórzył historię poprzednika, ukazując się zarówno na PC, jak i konsolach. W części pierwszej gra prezentowała dość mizerną oprawę graficzną, ale za to doskonały dźwięk. I w tej materii nieco się zmieniło, oczywiście na plus. Dźwięk prezentuje się co najmniej równie wyśmienicie i soczyście, a grafika już nie straszy paskudnymi teksturami i pustymi lokacjami. Nad oprawą wideo przez ostatni rok mocno popracowano i to widać niemal na każdym kroku. Jasne, że nie jest to uczta dla oczu rodem z FEAR czy H-L2, ale chyba nikt rozsądny na fajerwerki tego kalibru nie liczył, bo to źdźiebko inna liga.

GRAĆ? GRAĆ!

Ci, którzy podczas pierwszej eskapady kręcili nosem – i teraz raczej nie mają czego szukać w tym zwichrowanym świecie. Wszystkim pozostałym graczom z czystym sumieniem nowego The Suffering polecam, a już szczególnie tym, którym przypadła do gustu pierwsza część. To naprawdę piekielnie brutalna i ostra produkcja. Gdyby gry miały zęby, The Suffering: Ties That Bind kąsałby mocno i dotkliwie. Do krwi. **|CDA|**



Ta lokacja „Rzym" się nazywa, kładę areszt na waszeci!

...Ale za to w pracy mnie chwalą, mała, wiesz?

THE SUFFERING...

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ poprawiona grafika w stosunku do jedynki
- ⊕ świetna oprawa audio
- ⊕ ciężki, lepki klimat
- ⊕ większe zróżnicowanie lokacji i przeciwników
- ⊕ niskie wymagania sprzętowe
- ⊖ momentami za dużo strzelania, a za mało horroru
- ⊖ szybko się kończy
- ⊖ liniowe do bólu

Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!
Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB
Zapnij pasy!
Compressor Supreme
Evolution Wheel
Supercharger Supreme
◆ Kąt obrotu 180 stopni
◆ Kompatybilna ze wszystkimi grami
◆ W pełni programowalne przyciski
◆ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
◆ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
◆ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
◆ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
◆ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
◆ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
◆ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech"
Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14, bud. 4, 03-876 Warszawa, tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel. +48 (22) 654-60-43
MM807 Universal Double Shock 2
12 przycisków ◆ Zgodny z PC USB i PSX/PS2 ◆ 2-osiowe drążki analogowe ◆ Pokryte gumą uchwyty, poprawiające "chwytność" ◆ 8-kierunkowy pad widoków ◆ Wybór cyfrowy/analogowy ◆ Wbudowane funkcje: orczyka, przepustnicy i "autofire" ◆ Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP
MM801 Dragon Pad
Dwa wbudowane silniczki - precyzyjne odwzorowanie efektów ◆ Dwie 2-osiowe analogowe manetki ◆ 12 programowalnych przycisków ◆ Gumowe pokrycie ◆ Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom ◆ Funkcja orczyka i przepustnicy ◆ Proste i łatwe podłączenie (USB) ◆ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
MM809 Commander Pad
12 przycisków ◆ Analogowe: przepustnica i orczyk ◆ Podłączenie USB ◆ Programowalny system komendy głosowej ◆ Tryb „macro" programowania sekwencji ruchów ◆ 8-kierunkowy pad widoków ◆ 2-osiowe drążki analogowe ◆ Ergonomiczne uchwyty ◆ Wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP
MM811 Rubber Pad
12 przycisków ◆ Analogowe: przepustnica i orczyk ◆ Podłączenie USB ◆ Tryb „macro" programowania sekwencji ruchów ◆ 8-kierunkowy pad widoków ◆ Dwie 2-osiowe analogowe manetki ◆ Gumowe podkładki ułatwiające kontrolę przycisków ◆ Gumowe poduszki powietrzne na uchwytach ◆ Wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP

PRODUCENT: GEARBOX
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.BOTHERSINARMSGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

MAC ABRA | TYM RAZEM Z TARCZĄ

Eeee... zostawili angielskie „red" w dialogu :)

BiA: EiBL

W pudełku znajdziemy DVD z oryginalną grą w wersji angielskiej, polską instrukcję, nieco reklamowego śmiecia (zdrapka!) i CD zawierający patch w wersji 1.10, patch spolszczający, dodatkowe materiały związane z grą oraz dwa trailery innych tytułów.

Lekką konsternację wzbudził we mnie fakt, że **zarówno na instrukcji, jak i na DVD zostały nadrukowane seriale – ale... różne**. Ważny jest ten na płytce. Instrukcja – widać, że ktoś nad nią posiedział. Choć parę rzeczy mu/im jednak umknęło. Np. zamiast *„przygniecenia ogniem"* wolałbym „przyduszenie ogniem", a rzeczownika „broń" nie używałbym w liczbie mnogiej. (Choć słownik dopuszcza taką formę, to nie jest ona najszczęśliwsza.) *„Te potężne bronie"* czy *„noszą lekkie bronie"* – zwyczajnie nie brzmią dobrze. Nie lepiej: „ta potężna broń" czy – skoro już chcecie w liczbie mnogiej – „te potężne/lekkie rodzaje broni"?

W opisie jednostek nie przetłumaczono niemieckiego terminu *„fallschrimjägers"* („spadochroniarze", a fachowo: wojska powietrzno-desantowe), przy okazji robiąc literówki w nazwie – inną w nagłówku, a inną w opisie! W charakterystyce standardowej piechoty czytamy, że to *„SPOKOJNI, dobrze wyszkoleni żołnierze"*. W oryginale było *„steady"*. Ja użyłbym raczej: „solidni", „opanowani" czy nawet „zachowujący zimną krew". W akapicie o panzergrenadierach *„świetnie wyszkolone jednostki piechoty zmechanizowanej"* zmieniły się w *„świetnie wyszkolone jednostki zmechanizowane"* (...Robocopy!?). Ale żeby była jasność – to są, za przeproszeniem, bzdety...

Spolszczenie jest wyłącznie kinowe (napisy), co – moim zdaniem – wyszło grze na dobre. **Do tłumaczeń dialogów uwag nie mam**. OK, czasem napisy odrobinę różnią się od tego, co mówią żołnierze (a mówią – tak między nami – dość soczyście). Dla odmiany czasem przemknie się przetłumaczony dosłownie idiom (czyli zwrot, którego właśnie **nie** należy dosłownie tłumaczyć!). Dla przykładu: żołnierz podczas raportu używa nieco „mięsa" i zaraz mówi przepraszająco *„pardon my french"*, co wcale nie oznacza *„przepraszam za mój francuski"* (toż ani słowa po francusku nie powiedział!), ale jest zwrotem znaczącym tyle, co „przepraszam za te bluzgi". Na szczęście takich zgrzytów za wiele nie ma, a **całość tłumaczenia zdecydowanie „holds on the shit", czyli „trzyma się kupy"**. :) |CDA|

8+

POLONIZACJA
⊕ do wyboru wersja angielska/polska
⊕ lokalizacja kinowa
⊕ ogólnie dobra jakość tłumaczenia

⊖ parę rozmaitych potknięć stylistycznych
⊖ lekkie zamieszanie z serialami

OCENA GRY: 7

EIB & FEAR

PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.WHATISFEAR.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,7 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | S.T.R.A.C.H. PL

FPS w trybie tekstowym?

F.E.A.R.

Jak większość produkcji wydawanych obecnie w kraju nad Wisłą, rodzima edycja najlepszego FPS-a tego roku również może się pochwalić etykietką PL. Co ważniejsze, wybrano najlepszą w przypadku tej gry opcję – polonizację kinową, dzięki czemu uchowali się lektorzy z oryginału.

Rażących potknięć, literówek czy, nie daj Boże, byków ortograficznych, nie znalazłem. Właściwie większość baboli została wychwycona przeze mnie tylko po to, by móc się do czegokolwiek przyczepić. I tak np. dziwnym wydał mi się zwrot *„lampa nahełmna"*. Ale jeśli istnieje słówko „nahełmna", to przepraszam, nie było sprawy. **Bywało, że polskie napisy zbyt szybko znikały**, nie dając w zasadzie żadnych szans na ich przeczytanie. Zauważyłem też, że czasem, mimo wyraźnie słyszalnego komentarza, napisu w ogóle nie było, lub przeciwnie – komentarz pisany był dłuższy niż oryginalna kwestia. Raz czy dwa zdarzyła się też sytuacja, że tłumaczenie zupełnie nie odpowiadało wypowiedzi z danej chwili. Np. po tym, jak poczęstowałem pewną grupkę granatem, jeden z obdarowanych zareagował prawidłowo, informując o mojej przesyłce kompanów. Tymczasem na ekranie pojawił się – ni z gruchy, ni z pietruchy – komentarz *„Ognia!"*. Ale to wszystko w istotny sposób grania i zrozumienia sensu gry nie utrudnia.

Kląć jak szewc

Definitywnie jedną z największych zalet polskiego tłumaczenia jest ostry język. Bałem się, że tak częste tu przekleństwa zostaną w napisach ocenzurowane gwiazdkami lub – co gorsza, ekipa polonizująca splami się odzywkami poprawnymi politycznie. Czegoś takiego tu nie ma. **Chyba jeszcze w żadnej grze przełożonej na nasz bohaterowie nie rzucali tak mięsem.** Nie ukrywam, że zgodność z oryginałem na tym polu cieszy podwójnie. Raz, że kwestie tego typu brzmią po prostu wiarygodniej. A dwa – **w końcu to gra dla dorosłych graczy.** Na pudełku widnieje jak byk ograniczenie wiekowe „od lat 18", a krwi i przemocy tu tyle, że starczyłoby jej na niejedną produkcję. W tej sytuacji tuszowanie przekleństw trąciłoby hipokryzją.

To nieszczęsne CD...

Cóż jeszcze można dodać? Gierkę ładnie wydano – gustowny box mieści instrukcję i **5 płyt CD**. No właśnie. **CD**. Panowie dystrybutorzy, pobudka! Długo jeszcze będziecie serwować gierki na tym przedpotopowym nośniku? W tym dziwacznym kraju jakoś utarło się przekonanie, że nie każdy może sobie pozwolić na taki zbytek jak czytnik płyt DVD. Przepraszam bardzo, ale **jeśli kogoś stać na kompa, który pociągnie FEAR, tym bardziej stać go na ten zakichany DVD**, który kosztuje już właściwie tyle samo, co CD-ROM. Przydałaby się chociaż możliwość wyboru zakupu interesującej nas wersji. Niestety, jeszcze nie tym razem. |CDA|

9

POLONIZACJA
⊕ ogólnie wszystko OK
⊕ nie tuszowano przekleństw
⊕ przystępna cena jak na grę tej klasy
⊕ wirtualne pieniądze w zestawie

⊖ kilka drobiazgów, które nie psują dobrego wrażenia ogólnego
⊖ brak edycji DVD

OCENA GRY: 9

moc.obraz.dźwięk
...która kręci!
Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o dobraniu markowych komponentów. Doskonałym przykładem jest karta graficzna GV-NX78X256VP-B, należąca do serii Turbo Force z fabrycznie podkręconymi zegarami. GIGABYTE, jako lider w produkcji płyt głównych i kart graficznych, zapewni Ci stabilność i najwyższą wydajność. Oddaj się niczym nieskrępowanej rozrywce! Idealny produkt, aby uczynić Twój komputer markowym.
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
GIGABYTE rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
www.gigabyte.pl

- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 159,90 ZŁ
- WWW.EA.PL

- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1.3 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Małe veto do recenzji elda

Jak być może pamiętacie, eld dał FIFA 06 ósemkę, która to ocena wy daje mi się o co najmniej dwa punkty zawyżona. Gra jest słaba, a w porównaniu do Pro Evolution Soccera 5 wręcz żenująca. Moja ocena za całokształt (jakość gry plus spolszczenie) to słaba siódemka.

QN`IČEK I SZARANOWICZ I SZPAKOWSKI ZA MIKROFONEM!

FIFA 06

Było już wiele ogromnych lokalizacji, ale takiego projektu polski rynek gier jeszcze nie widział. EA Polska postanowiła spolszczyć najnowszą odsłonę cyklu FIFA.

Polski product pla... Przepraszam: plasowanie produktu.

Tego typu kaliczone sformułowania nie często zbyt są.

Z całym szacunkiem dla Bard's Tale'a czy całego grona dobrze przełożonych przygodówek – praca przy nich była łatwiejsza niż próba lokalizacji komentarza sportowego, który miał sprawić, by gracz czuł się przed ekranem tak, jakby kierował meczem oglądanym w TV. A częściowo się to udało!

Niestety **od pełni sukcesu dzieli Elektroników jeszcze bardzo wiele pracy**, ale kierunek został obrany bardzo dobrze. Mam nadzieję, że dystrybutor pójdzie za ciosem (a najpewniej tak się stanie, bowiem sprzedaż najnowszej FIFA jest bardzo obiecująca) i co roku poprawiać będzie ten bardzo niedoskonały jeszcze komentarz.

Zanim jednak do niego przejdę, kilka słów o wydaniu i tekstach pisanych. W pudełku poza krążkiem DVD znalazłem jeszcze krótką, dobrze przetłumaczoną, czarno-białą instrukcję obsługi oraz broszurę o grach EA po angielsku. W samej grze przetłumaczono wszystkie menusy, a na filmikach pojawiają się polskie napisy. **Rażących błędów tu nie ma**, choć oczywiście czepiający się recenzent zawsze coś wychwyci – np. (trudne słowo) amfibolię *„czasami dobre zgranie zespołu rekompensuje brak umiejętności"* (zdanie może być rozumiane dwojako). Napisy jednak nie mają tu znaczenia, prawdziwa zabawa zaczyna się po włączeniu meczu.

Skubana Amica walczyła do końca z dominującą Wisełką...

Pierwsze wrażenie jest bardzo, bardzo pozytywne. Toż to z głośników dochodzi doskonale znany głos **Dariusza Szpakowskiego**! **Włodzimierz Szaranowicz** oczywiście też jest obecny, ale odnoszę wrażenie, że liczba jego kwestii jest kilkakrotnie mniejsza. W sumie słusznie, wszak to „Szpaku" zawsze komentuje mecze na żywo, Szaranowicz najczęściej prowadzi tylko rozmowy z gośćmi w studiu podczas przerw.

Gdy się jednak trochę pogra i posłucha tego, co mówią nasze znane głosy, czar słabnie. **Niektóre teksty powtarzają się zdecydowanie za często**, szczególnie irytujące jest to po strzeleniu bramki, gdy znów słyszymy te same peany na cześć jakiegoś zawodnika. Trudno też nie odnieść wrażenia, że duża część komentarzy nijak przystaje do tego, co dzieje się na boisku. Co chwila atakowani jesteśmy bzdurami typu *„daleki wykop przez bramkarza"* (pomijając już gramatyczność tego zdania) po tym, gdy „golkiper" wyrzucił piłkę; chwalenie dryblingu obrońcy po tym, jak po prostu przebiegł metr i podał... Zdarzają się też błędy innego rodzaju, np. przed meczem reprezentacji Polski z Arką Gdynia dowiedziałem się, że zapowiada się emocjonujące widowisko, gdyż składy drużyn są wyrównane. Nie ma sensu wymieniać więcej – pograjcie sami, a usłyszycie...

Dodatkowo bardzo irytujące są tu również **znaczne opóźnienia**. To wada stricte techniczna – **prawie każdy komentarz jest spóźniony** w stosunku do tego, co dzieje się aktualnie na ekranie. Sytuacja, w której Szpakowski wciąż zachwyca się doskonałą paradą bramkarza, który już kilka sekund temu puścił gola, jest tutaj na porządku dziennym. Kolejnym, mniej już irytującym mankamentem, jest **częste zmienianie głośności kwestii**, nagrywający je dźwiękowcy niezbyt się tu postarali.

Bardzo zabawne były dla mnie również rozliczne... **kiksy językowe**. O ile przeszedłem nad nimi do porządku dziennego przy oglądaniu meczów na żywo, to w grze komputerowej, w której był czas na staranne przygotowanie wypowiedzi, jest to nieco dziwne. I nie piszę tu tylko o drobnych potknięciach stylistycznych typu *„rozejrzał się gdzie partnerzy"*, ale i o całych rozwiniętych zapowiedziach, z których moje ulubione muszę zacytować: *„ciekawe, jak będzie wyglądała druga połowa w porównaniu z pierwszą. Myślę, że dowiemy się o tym w ciągu trzech kwadransów"*. Cudowny, nic nieznaczący (ale jakże podobny do tego, co słyszymy w telewizji!) bełkot. Choć w sumie takie elementy też mają swój niezaprzeczalny urok...

Jeśli jednak pominąć błędy i nieadekwatność kwestii do tego, co dzieje się na murawie, odniosłem również wrażenie, że **dwóch panów na „Sz" stało przed mikrofonem z kartką**. Nie są oni aktorami, co niestety jest słyszalne. Wiele tekstów jest sztucznych, a niektóre sprawiają wrażenie wymuszonych i powiedzianych tak, by tylko zmieścić się w z góry wyznaczonym czasie. Co zresztą pewnie nie mija się z prawdą.

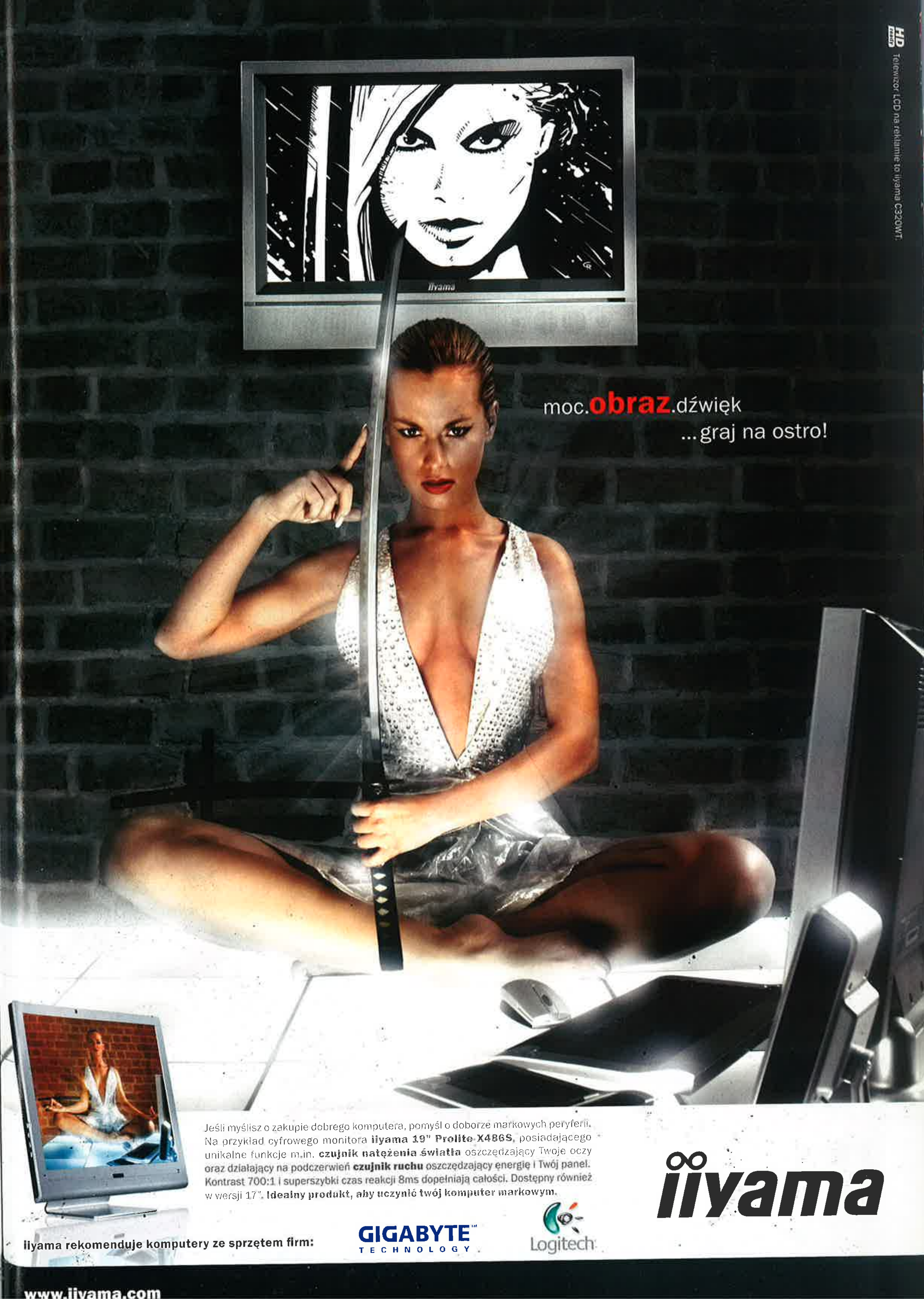
Mimo rozlicznych wad, ocena końcowa jest, jak widzicie, wysoka. Głównie za podjęcie niełatwej próby, która nie zakończyła się może spektakularnym sukcesem, ale pozwala patrzeć optymistycznie na przyszłość serii. Tym bardziej że **poza polskim komentarzem absolutnie nic mnie przy FIFA nie trzyma**, skoro wyszedł już najnowszy PES... **|CDA|**

7+

POLONIZACJA

- ⊕ znane głosy
- ⊕ brak większych błędów w tekstach
- ⊖ komentarz wciąż bardzo niedopracowany
- ⊖ różnice głośności
- ⊖ wysoka cena

OCENA GRY: 8



HD ready
Telewizor LCD na reklamie to iiyama C320WT.
iiyama
moc.obraz.dźwięk
...graj na ostro!
Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o doborze markowych peryferii. Na przykład cyfrowego monitora **iiyama 19" Prolite X486S**, posiadającego unikalne funkcje m.in. **czujnik natężenia światła** oszczędzający Twoje oczy oraz działający na podczerwień **czujnik ruchu** oszczędzający energię i Twój panel. Kontrast 700:1 i superszybki czas reakcji 8ms dopełniają całości. Dostępny również w wersji 17". **Idealny produkt, aby uczynić twój komputer markowym.**
iiyama
iiyama rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE TECHNOLOGY
Logitech
www.iiyama.com

DOOM (2005)
PREMIERA KINOWA: 2005.10.21
GATUNEK: FILM AKCJI/HORROR
DYSTRYBUTOR: UIP UNITED INTERNATIONAL PICTURES
WYTWÓRNIA: UNIVERSAL PICTURES
REŻYSERIA: ANDRZEJ BARTKOWIAK
CZAS: OK. 90 MINUT

XIII

EUGENIUSZ SIEKIERA | SPONIEWIERANA LEGENDA

DOOM
PRAWDZIWA ZAGŁADA DOBREGO SMAKU

Doom to legenda. A legendy się nie poniewiera. Wybaczcie więc, że będę brutalny i obcesowy. Że będę chamski, cyniczny i bezczelny. Po prostu jestem zniesmaczony tym filmem. Dokładnie tak. Zniesmaczony. Co prawda, większą porażką był zeszłoroczny „Aliens vs. Predator", ale to przecież żaden argument.

Sensu szukaliśmy wszędzie...

Nie mogę w sumie powiedzieć, by mnie kinowy „Doom" rozczarował. Bo przecież trudno o zawód w sytuacji, gdy człowiek nauczony doświadczeniem z góry stawia na mizerność danej adaptacji. Po żenujących wybrykach kinematografii w rodzaju „Residentów", „Tomb Raiderów" i innych „Mario Bros.", chyba nikogo już nie dziwi nieufność graczy. Nie może dziwić. Wiadomym było od początku, że przed Andrzejem Bartkowiakiem, reżyserem „Dooma", stało nieludzko trudne zadanie. Próba stworzenia czegoś, co zatrze niesmak po poprzednich ekranizacjach gier, wydawać by się mogła z góry skazana na niepowodzenie. Nie wiem tylko, czy sam Bartkowiak zdawał sobie z tego sprawę.

Sceptycyzm to jedno, partyjny obowiązek gracza to druga rzecz. W końcu wypada śledzić każde zjawisko kulturowe związane z branżą – nieważne, czy jest dziełem sztuki, czy ucieleśnieniem kiczu. Dlatego też, chcąc nie chcąc, z pewną taką nieśmiałością wybrałem się na seans. **Zapytacie, jakie wrażenia tuż po? Nie pytajcie.**

Nihil novi

Pod względem wierności wobec pierwowzoru film jest porażką na miarę dokonań partacza Uwe Bolla. „Doom" Bartkowiaka plasuje się tak gdzieś pomiędzy „Alone in the Dark" a „The House of the Dead". Czyli – **„Doom" Bartkowiaka jest kupą łajna.** Co zaś cuchnie w tym filmie najbardziej? Wiele, oj, wiele. Przede wszystkim jednak zuchwałe odstępstwa od oryginalnej fabuły oraz monstra... których nie ma.

Kto by pomyślał, że można zastąpić bądź co bądź cienką bajeczkę o demonach z piekielnego wymiaru jeszcze bardziej idiotyczną historią? Specom od scenariusza udała się ta sztuka. Mamy tu klasyczny, znany z wielu innych trywialnych filmów akcji, pseudonaukowy bełkot. Tym razem pierwsze skrzypce gra tajemniczy chromosom oraz nieudane eksperymenty genetyczne, w wyniku których ludzie pozamieniali się w potwory.

No i jest znana z gry marsjańska korporacja UAC, a w niej tajne laboratoria, w których coś nie poszło jak trzeba. Giną ludzie. Kontakt z bazą się urywa. Ktoś musi to sprawdzić, wysyłają więc barwną kompanię szajbusów, co jeden to większy twardziel. Chodzą ciemnymi korytarzami, przekrzykują się wzajemnie, strzelają po ścianach i giną jeden po drugim, próbując przy okazji skumać, o co tu tak w ogóle biega. Ale że kapują tak ciężko, jak niecelenie strzelają, to marny ich, i nasz, los.

To jeszcze Doom czy już może RE3?

Podczas seansu miałem nieodparte wrażenie, że to **nie „Doom", tylko alternatywna wersja „Resident Evil"**. Wystarczy zamienić nazwę korporacji UAC na Umbrella – i „Resident" jak malowany. W dodatku nie tylko ze względów fabularnych. Przecież 90% mięsa armatniego w tym filmie to zombiaki. Resztę przebogatej menażerii znanej ze świata gry potraktowano po macoszemu. Bo kogóż jeszcze możemy tu znaleźć?

Slogan głosi: NIKT NIE OCALEJE. Racja. A już na pewno nie widzowie.

Hell Knighta, który jako jedyny prezentuje się należycie. Jest też Pinky Demon, ale tego już spartolili po mistrzowsku, bo miast mechanicznych nóg ma dorobione... **kółka** (SIC!). Zobaczyć można również coś, co prawdopodobnie miało przypominać Impa, choć bardziej wygląda jak śmieszny facet wciśnięty w gumowy kombinezon. Co gorsza właśnie nim jest. I to by było na tyle. Przepraszam, a gdzie Revenant, Mancubus, Cacodemon, wreszcie gdzie, do cholery, podział się Cyber Demon? **Co to za Doom bez Cyber Demona?!?** Wiadomo, te maszkary nie załapały się na plan zdjęciowy, bo nie pasowały do szytej grubymi nićmi intrygi.

Może jakieś plusy?

Czy film ma jakieś mocne strony? Cóż, niewątpliwie **na tle mizernej całości wybija się muzyka**, skomponowana przez Clinta Mansella. Za mały plus można również uznać scenografię oraz **kilka minut filmu nakręconych z perspektywy pierwszej osoby**. Co prawda, owa scena klimatu filmu nie ratuje, tym niemniej, w przeciwieństwie do całej reszty, jest widowiskowa i nakręcona całkiem sprawnie. Traktuję to jednak w kategoriach ciekawostki, drobnego ukłonu w stronę graczy. Bo dla widza, który nie miał wcześniej kontaktu z grą, będzie to raczej zwykłe efekciarstwo, w dodatku zupełnie oderwane w swej konwencji od reszty filmu.

Refleksja końcowa

Po tej całej żałosnej szopce boję się tylko jednego. Przecież niedawno pojawiły się pierwsze fotki z filmowej adaptacji „Silent Hilla". Kiedy patrzyłem na te cudne, zardzewiałe kraty, na moim zarośniętym pysku mimowolnie pojawił się błogi uśmiech. Chwilę później przyszło jednak otrzeźwienie. Wrodzony sceptycyzm nie pozwala mi bowiem wierzyć, że i tego filmu nie zniszczą. Bo skoro nie dali sobie rady z takimi płyciznami jak „RE" czy „Doom", to jak, u licha, mają się uporać z prawdziwym dziełem sztuki? |CDA|

moc.obraz.dźwięk
...a może coś więcej?
Zestaw głośników Logitech Z-5450 o mocy aż 315 watów pozwoli Ci zanurzyć się w przestrzeni przepięknych dźwięków. O ich jakości świadczy certyfikat THX. Tylne głośniki nie mają kabli, więc nie ma też bałaganu. Centrum sterowania Digital SoundTouch™ obsługuje pliki dźwiękowe w formacie Dolby® Digital i DTS® 96/24. Ma złącza cyfrowe i analogowe, do których można podłączyć odtwarzacz DVD i MP3, komputer, konsolę do gier i inne źródła audio. W komplecie bezprzewodowy pilot zdalnego sterowania i narzędzia do łatwego montażu głośników satelitarnych. Opatentowany, dwukomorowy subwoofer nadaje basowym dźwiękom muzyki, filmów i gier niesamowitą głębię. Idealny produkt aby uczynić Twój komputer markowym.
Logitech rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE TECHNOLOGY
iiyama
Logitech
www.logitech.pl

ŚWIĘTUJ Z EPSONEM!

Zrób sobie prezent na Święta, weź udział w konkursie i wygraj rewelacyjne drukarki – a drukowanie jeszcze długo, długo nic Cię nie będzie kosztowało, gdyż Epson dla laureatów konkursu zapewnia ogromną ilość materiałów eksploatacyjnych.

ZOBACZ, CO MOŻESZ WYGRAĆ:

1 MIEJSCE
Uniwersalne domowe centrum fotograficzne Epson Stylus Photo RX520 + 5 zestawów tuszów i papieru

2 MIEJSCE
urządzenie wielofunkcyjne Epson Stylus DX4850 + 4 zestawy tuszów i papieru

4 MIEJSCE
drukarka fotograficzna Epson Stylus Photo R220 + 2 zestawy tuszów i papierów

3 MIEJSCE
drukarka fotograficzna Epson Stylus R240 + 3 zestawy tuszów i papierów

5 MIEJSCE
drukarka Epson Stylus D88 – zapewniająca znakomitą wydajność i zdumiewające efekty + 1 zestaw tuszów i papieru

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Drukarki wyposażone w tusze Epson DURABrite Ultra tworzą wydruki odporne na:

A) ogień i koty
B) wodę i światło
C) laser i ścieranie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.EP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Fundatorem jest:
EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do **28 grudnia 2005 r.**

www.epson.pl

nr 72950 POLI REAL MONO

Koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto 2,44 zł

HIPHOP	POLI	MONO	REAL
"Pamiętasz" Verba	BAAP0697	BAAZN1122	BAAU0121
"Kocham" Koczy feat Mezo	BAAP0895	BAAZN1240	BAAU0122
"Halo kochanie" Doniu	BAAP0730	BAAZN1148	BAAU0123
"Przestrzeń" Doniu	BAAP0615	BAAZN1055	BAAU0124
"Gdy minie sen" Kot to	BAAP0896	BAAZN1241	BAAU0125
"Powodzenia" Jeden Osiem L	BAAP0470	BAAZN1242	BAAU0126
"Lepsze jutro" Mezo & Tabb	BAAP0897	BAAZN1243	BAAU0127
"Suczki" Ascetoholix	BAAP0297	BAAZN0907	BAAU0128
"Jak zapomnieć" Jeden Osiem L	BAAP0299	BAAZN0908	BAAU0129
"F. My" Pięć Dwa Dębiec	BAAP0407	BAAZN1244	BAAU0130
"Rondez Vous" Liber,Doniu,Kombi	BAAP0898	BAAZN1245	BAAU0131
"To tylko my" Ascetoholix	BAAP0899	BAAZN1246	BAAU0132
"Mezokracja" Mezo and Lajner	BAAP0331	BAAZN0912	BAAU0133
"Jest nas wielu" UMC Stars	BAAP0701	BAAZN1126	BAAU0134
"Słuchaj skarbie" Verba	BAAP0900	BAAZN1247	BAAU0135
"Aniele" Mezo	BAAP0300	BAAZN1248	BAAU0136
"Fajna piosenka hip-hop" Owal	BAAP0710	BAAZN1249	BAAU0137
"Nie ma na co czekać" W.B.U	BAAP0901	BAAZN1250	BAAU0138
"Niech ktoś mnie obudzi" Doniu	BAAP0902	BAAZN1251	BAAU0139
"Na spidzie" Ascetoholix	BAAP0297	BAAZN0905	BAAU0148
"Plany" Ascetoholix	BAAP0298	BAAZN1252	BAAU0149
[illegible] Deobe i Dena	BAAP0903	BAAZN1253	BAAU0150
"Ten czas w tym miejscu" Deobe	BAAP0487	BAAZN1254	BAAU0151
"Uciekaj" Doniu	BAAP0700	BAAZN1125	BAAU0152
"Para z zielonej herbaty" Duże Pe	BAAP0904	BAAZN1255	BAAU0153
"Polskie życie" Duże Pe, Igs, DJ	BAAP0905	BAAZN1256	BAAU0154
"Być albo nie być" Endefis	BAAP0906	BAAZN1257	BAAU0155
[illegible] Mezo & Tabb	BAAP0907	BAAZN1258	BAAU0156
"Skarby" Liber feat. Doniu	BAAP0330	BAAZN0910	BAAU0157
TOP HITY	**POLI**	**MONO**	**REAL M.**
"Axel F"	BAAP0344	BAAZN1225	BAAU0163
"Club Tropicana"	BAAP0894	BAAZN1239	BAAU0119
"Don't Cha"	BAAP0852	BAAZN1220	BAAU0117
"From Zero To Hero"	BAAP0680	BAAZN1104	BAAU0117
"You And Me"	BAAP0895	BAAZN1231	BAAU0159
"You Give Love A Bad Name"	BAAP0882	BAAZN1232	BAAU0110
"All About Us"	BAAP0889	BAAZN1229	BAAU0113
"Znak pokoju"	BAAP0845	BAAZN1224	BAAU0106
"Mamma Mia"	BAAP0848	BAAZN1221	BAAU0108
"Belly Dancer"	BAAP0817	BAAZN1209	BAAU0097
"Put Your Hands Up In The Air!"	BAAP0821	BAAZN1206	BAAU0095
"Wyginam śmiało ciało"	BAAP0839	BAAZN1223	BAAU0105
"What a Feeling"	BAAP0796	BAAZN1192	BAAU0096
"Every Night"	BAAP0791	BAAZN1187	BAAU0083
"Candy Shop"	BAAP0698	BAAZN1123	BAAU0081
[illegible]	BAAP0758	BAAZN1166	BAAU0089
"Lonely"	BAAP0764	BAAZN1168	BAAU0093
"One Night In Bangkok"	BAAP0763	BAAZN1169	BAAU0102
"Feel Good Inc."	BAAP0740	BAAZN1158	BAAU0091
"Don't Lie"	BAAP0819	BAAZN1212	BAAU0099
"Don't Phunk With My Heart"	BAAP0726	BAAZN1147	BAAU0090
"Toy Soldiers"	BAAP0622	BAAZN1062	HYGU0112
"Jedna na milion"	BAAP0703	BAAZN1128	BAAU0085
"Bora Bora"	BAAP0752	BAAZN1151	BAAU0054
"The Sound Of San Francisco"	BAAP0734	BAAZN1153	BAAU0044
"B.O.B"	BAAP0801	BAAZN1195	BAAU0088
"Every Breath You Take"	BAAP0789	BAAZN1199	BAAU0057
"Kocham Cię Kochanie Moje"	BAAP0788	BAAZN0208	BAAU0040
"Galvanize"	BAAP0699	BAAZN1124	BAAU0120
"Mockingbird"	BAAP0704	BAAZN1129	BAAU0101
"Call on Me"	BAAP0589	BAAZN1054	BAAU0080
"Bora Bora"	BAAP0732	BAAZN1151	BAAU0054
"Oh"	BAAP0820	BAAZN1211	BAAU0098
"Out of Touch"	BAAP0645	BAAZN1075	BAAU0094
"Miałeś Być"	BAAP0759	BAAZN1170	BAAU0086
[illegible]	BAAP0758	BAAZN1166	BAAU0089
"Someday"	BAAP0795	BAAZN1191	BAAU0092
"Candy Shop"	BAAP0698	BAAZN1123	BAAU0081
"Bo tutaj jest jak jest"	BAAP0784	BAAZN0555	BAAU0079
"Jej czarne oczy"	BAAP0597	BAAZN1036	BAAU0036
"Czarny śnieg"	BAAP0705	BAAZN1130	BAAU0082
"Pump It Up"	BAAP0557	BAAZN1013	BAAU0043
"Here I Go Again"	BAAP0471	BAAZN0986	BAAU0084
"Hate It Or Love It"	BAAP0748	BAAZN1165	BAAU0162
"Foxtrot Uniform Charlie Kilo"	BAAP0862	BAAZN1236	BAAU0158
"Lose Control"	BAAP0840	BAAZN1215	BAAU0161
"This is How We Do"	BAAP0711	BAAZN1135	BAAU0160
NOWOŚCI	**POLI**	**MONO**	
"Axel F"	BAAP0344	BAAZN1225	
"Everything Burns"	BAAP0860	BAAZN1227	
"Dreams"	BAAP0863	BAAZN1228	
"Wild 2 Nite"	BAAP0887	BAAZN1230	
"You And Me"	BAAP0893	BAAZN1231	
"Order 2 U"	BAAP0875	BAAZN1233	
"No Fear"	BAAP0890	BAAZN1234	
"Gold Digger"	BAAP0880	BAAZN1235	
"Foxtrot Uniform Charlie Kilo"	BAAP0862	BAAZN1236	
"My Doorbell"	BAAP0865	BAAZN1237	
"We Be Burnin"	BAAP0886	BAAZN1238	
"Wake Me Up When ..."	BAAP0847	BAAZN1222	
"Zaczarowany ołówek"	BAAP0854	BAAZN1219	

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. BAAP0854
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. BAAZN1219
- SonyEricsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. BAAZE1219
- Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. BAAZS1219
- Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. BAAZM1219

TAPETY NR 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

BAAT9192, BAAT9059, BAAT9081, BAAT0262, BAAT9132, BAAT1833, BAAT1683, BAAT9133, BAAT1047, BAAT1954, BAAT0598, BAAT9164, BAAT9042, BAAT9200, BAAT9535, BAAT0492, BAAT9483, BAAT9161, BAAT9502, BAAT9551, BAAT9239, BAAT1559, BAAT9119, BAAT9529, BAAT0156, BAAT1960, BAAT1848, BAAT1840, BAAT9229, BAAT9094, BAAT9206, BAAT1556, BAAT1823, BAAT9018, BAAT9061, BAAT9555, BAAT1679, BAAT1837, BAAT9191, BAAT9100, BAAT0493, BAAT9504, BAAT2082, BAAT1745, BAAT9303, BAAT9190, BAAT9062, BAAT9046, BAAT0663, BAAT9162, BAAT9562, BAAT9166

www.papla.pl
wap.papla.pl

SUPER GADŻETY NA KOMÓRKĘ TYLKO U NAS PO 2,44

ANIMACJE NR 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

BAAA0069, BAAA0035, BAAA0066, BAAA9001, BAAA9000, BAAA0070, BAAA0037, BAAA0031

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC. (obsługujących formaty **mp3** lub **amr**)

TRUE TONE	
Odbierz telefon po złemiecku	BAAU0140
Odbierz telefon po czesku	BAAU0142
Przytul mnie	BAAU0143
Bardzo samotny telefonik	BAAU0144
Odbierz, mała dzwoni	BAAU0145
Twój cyber telefon dzwoni	BAAU0146
YMCA	BAAU0147
Perkusja	BAAU0046
Gitara	BAAU0047
Dryn Dryn z muzyką	BAAU0048
Dryn Dryn	BAAU0049
Śmiech dziecka	BAAU0050
Płacz dziecka	BAAU0051
Śmiech kobiety	BAAU0052
Toaleta	BAAU0053
Klakson pickupa	BAAU0054
Durny kogut	BAAU0055
Wybrany abonent...	BAAU0056
Koń Siwek	BAAU0057
Koza beee	BAAU0058
Odbierz mnie z chórem	BAAU0059
Puk Puk	BAAU0060
Potężne beknięcie	BAAU0061
Beknięcie z organami	BAAU0062
Budzik	BAAU0063
Piorun	BAAU0064
Gwizd	BAAU0065
Gwizdek	BAAU0066
Kotek	BAAU0067
Kura	BAAU0068
Słoń	BAAU0073
Sonar	BAAU0074
Stłuczona szyba	BAAU0075
Mroczny śmiech	BAAU0076
Sowa	BAAU0077

REAL MUSIC oraz TRUE TONE są dostępne dla telefonów:
Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650;
Motorola: C385, C650, E398, V220, V3, V500, V300, V547, V550, V600;
Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65;
SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i

Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując dzwonek, np. BAAU0095

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą (z wyj. części HITY 2005) **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu; Np. aby wysłać polifonię o kodzie BAAP0854 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: **BAAP0854 601234567** *Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np.* **BAAP0854 601234567:To melodia dla Ciebie!** Koszt wysłania SMS-a pod numer: **72950** - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; **75950** - 5 zł netto/6,10 zł z VAT . **Pamiętaj:** aby pobrać polifonię, film, true tone, real music, tapetę, animację lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas **pomoc@papla.pl Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.**

GRY JAVA od 2,44zł

Mobile Force 2 (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0775**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, N8

Podryw na basenie (18) (6,10 zł)
Kod: **BAAJ0663**
pod nr **75950** (6,10zł)
N3, N4, N6, S5, S7, S8, M7, M2, M3, E6

Czat dziewczyna (18) (6,10 zł)
Kod: **BAAJ0750**
pod nr **75950** (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M7, E6, A7

Snoop Dog (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0777**
pod nr **75950** (6,10zł)
N3, N4, N6, M3, E6, E8

Samurai (6,10 zł)
Kod: **BAAJ0828**
pod nr **75950** (6,10zł)
N3, N4, N5, N9, M3, H1

Rat Sea (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0823**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, S5

Zając postrach lasu (18) (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0780**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, N6, S4, M3, M7

Mumia (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0813**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, N6, S4, S7, S8, M3, E5, E6, E7

Tora Tora (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0826**
pod nr **72950** (2,44zł)
N4, N5, N6, S5

Venus on fire (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0827**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, N5, N6

Outlaw (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0822**
pod nr **72950** (2,44zł)
N4, N5, N6, S5, M3, E6

Club Football Liverpool (6,10 zł)
Kod: **BAAJ0829**
pod nr **75950** (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, M3, E5, E7, H1, H2

Karate Masters (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0734**
pod nr **72950** (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S5, M7

Dangerous Speed (2,44 zł)
Kod: **BAAJ0667**
pod nr **72950** (2,44zł)
N4, N5, N6, S5, S8, S9, E5, E6, E7, E8, A2, A7

SUPER GRY!

Kod: **BAAJ0789**
pod nr **75950** (6,10zł)
Dla telefonów: N3, N5, N9, S4, M2, M3, E6, E7, A2, H1, H3
Włącz się w grę na światowym poziomie i stań się mistrzem ligi NBA! 6,10 zł

Przed pobraniem sprawdź się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon.
Nokia - N3: 3510i, 3510i; N4: 5100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610i, 6800, 7210, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage.
Siemens - S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: S65.
Motorola - M2: V220; M3: E398, V300, V525, V600; M7: T720, T722
SonyEricsson - E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900.
Samsung - A1: C100; A2: E100; A5: E800; A7: E700; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30

PLOTKI, NOWINKI, INFORMACJE

2,44 zł

P!EPRZ

Czasopismo w twoim telefonie
Piękna Keira
Uwaga - ciąża bez seksu!!!
Jak zrobić tatuaż
OD LAT 18
NR 7

Wyślij **BAAJPIEPRZ7** na nr 72950, a otrzymasz siódmy numer magazynu PIEPRZ.
W każdy piątek nowy numer!
szczegóły w PIEPRZU!

HITY 2005 nr 72950 2,44 zł brutto

RÓŻOWE OPOWIADANIA

Będziesz czytać z wypiekami! Chcesz dostać więcej?
Zamawiaj kolejne tomy: BAAJEROS2, BAAJEROS3 ... aż do BAAJEROS11
BAAJEROS1 (18)
TYLKO 2,44 zł

KAMASUTRA

To wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Ściągnij na komórkę Kamasutrę w obrazkach z opisami!
BAAJKAMA (18)
TYLKO 2,44 zł

Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS: S55, M55, SL55, C60, MC60, MOTOROLA: T720(i), T722; SONY ER. T630, T610

GRAFIKI nr 72950

NOKIA, SonyEricsson, SIEMENS, MOTOROLA 2,44 zł

AAPW3182, AAPW3199, AAPW3250, AAPW3119, AAPW3239, AAPW3236, AAPW3218, AAPW3223, AAPW3133, AAPW3246, AAPW3231, AAPW3206

ABY POBRAĆ GRAFIKĘ: Wyślij SMS pod nr 72950 w treści wpisując kod wybranej grafiki : • Nokia – podaj kod umieszczony pod obrazkiem np. AAPW3112 • Siemens – literę W w kodzie zamień na cyfrę 4 np. AAP43112 • (Sony)Ericsson i Motorola – literę W w kodzie z tabeli zamień na S np. AAPS3112 JAK WYSŁAĆ KOMUŚ: Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy umer telefonu. Np. aby wysłać obrazek o kodzie AAPW3112 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: AAPW3112 601234567

Pasjonujące wyścigi na sześciu różnych torach, które pochłoną Cię bez reszty! 6,10 zł

Kod: **BAAJ0790**
pod nr **75950** (6,10zł)
Dla telefonów: N3, N4, N5, N7, N8, M3, E5, E7, A2, H1

NAJLEPSZY TOWAR W SUPER CENIE! JUŻ OD 2,44!

ELO!

Jak zawsze – niezależnie od numeru – masa zabawnych (oby!) tekstów wyszperanych w Necie z pomocą serwisu joemonster.org tudzież specjalnie napisanych dla nas. Miłej lektury.

Nauczyciele kontra uczniowie

Proszę powiedzieć córce, że nie może jej nic zwisać.

★ ★ ★

Wojtek samodzielnie chodzi po klasie.

★ ★ ★

Zbyszek sprawdza językiem koleżance, czy ma wszystkie migdałki.

★ ★ ★

Wycina genitalia męskie i żeńskie z papieru i bawi się nimi na kolanach kolegi.

★ ★ ★

Uczeń Tomasz pomalował kolegę Radka flamastrem po głowie. Jednocześnie informuję, że Radkowi wpisuję uwagę o treści: *„Uczeń Radek cieszy się z tego, że został pomalowany flamastrem przez kolegę Tomka".* Radek na moje uwagi odpowiedział: *„Spoko, luzik".*

★ ★ ★

Agnieszka kopnęła kolegę w krocze tak mocno, że kolega już drugą godzinę chodzi z genitaliami w rękach, tzn. je trzyma w ręku przez odzież wierzchnią w postaci spodni męskich czarnych.

★ ★ ★

Michalina upomniana, żeby się nie denerwowała, bo złość piękności szkodzi, odpowiedziała: *„To pani z pewnością nie zaszkodzi".*

★ ★ ★

Rysuje trumny na marginesach twierdząc, że zakłada przyszkolny zakład pogrzebowy, a ja mogę być pierwszym klientem.

★ ★ ★

Mariusz narysował w zeszycie do niemieckiego członek męski i wmawia nauczycielce, że to św. Mikołaj.

★ ★ ★

Córka bezcześci eksponaty w pracowni biologicznej, wkładając cietrzewiowi w dziób papierosa.

★ ★ ★

Odmówił odpowiedzi na lekcji polskiego twierdząc, że postmodernizm gwałci jego poczucie estetyki.

★ ★ ★

Wysłany z gąbką wrócił z wiadrem i szmatą.

★ ★ ★

Podtapia kolegę na basenie twierdząc, że tamten ma skrzela i sobie poradzi.

★ ★ ★

Męska część klasy odmówiła wyciagnięcia fletów na lekcji muzyki.

★ ★ ★

Po kichnięciu nauczycielki Mateusz krzyknął – cytuję: *„Żeby Ci ryja nie urwało".*

★ ★ ★

Uczennica Justyna C. podrzuciła ławkę pod sufit, a kiedy ta z wielkim impetem uderzyła o ziemię, krzyknęła: *„O ku***, ale jeb*o!!".*

Autentyki

Życie w klinice stomatologicznej

Jakiś czas temu pracowałem w klinice stomatologicznej. Zajmowałem się komputerami generalnie, ale też wykonywałem różne usługi insze, jako że szef wyznawał zasadę uniwersalności pracowników. Bywało różnie. Byliśmy bardzo zainteresowani pacjentami z zagranicy – wiadomo, pieniążki dobre, cennik alternatywny etc. Pewnego dnia telefon z Anglii. Facet ustala, co i jak, umawia wizytę. Dwa dni później hot info: będzie tego, a tego dnia, o tej i o tej godzinie, dojedzie sam, tylko trzeba go z dworca kolejowego odebrać. No więc łapię za telefon, dzwonię.

– Jak pana rozpoznam?

– Nie martw się, maaan, jeden taki będę.

Dany dzień, godzina X, jadę na dworzec, rozglądam się zastanawiając się, co miał na myśli, no i rzeczywiście, jeden taki. Ponad dwumetrowy Murzyn, ubrany w tonacji różowo-kochająco-inaczej, z wielkim serduszkiem z cekinów na koszulce....

★ ★ ★

Koleżanka recepcjonistka była bardzo wesołą dziewczyną. Dostała razu pewnego ataku śmiechawki (nie było to rzadkie). Pacjent podchodzi do recepcji. S. rechota, uspokaja się lekko, w końcu mówi do pacjenta: „Przepraszam najmocniej". I lekko podśmiewając się rejestruje go. W tym momencie ja wynurzam się cały spocony z miejsca pod biurkiem mniej więcej pomiędzy jej nogami i nieświadom, co czynię, mówię:

– No, skończyłem. Daj znać, jakbyś mnie znowu potrzebowała.

Pacjent przeżył lekki szok sądząc po jego minie, dziewczyny z recepcji były wyłączone z obiegu na kilka minut, a ja, no... długi jeszcze czas byłem nieświadomy, dlaczego tyle radości wyniknęło z tego, że musiałem zacisnąć końcówkę kabla sieciowego pod biurkiem...

KOSIARECZKA

Onegdaj ojciec mój – zaprawiony w boju ogrodnik – kosił kosiarką spalinową trawnik. Jako że zawodowiec pełną gębą był w tym, co robił (z tych, co to poziom paliwa w baku sprawdzają przyświecając sobie zapalniczką Zippo), w chwili gdy nóż kosiarki się zblokował przez kilkucentymetrowy kijek (tak, tak – nadal mówimy o koszeniu trawy), ojciec uznał, że jest to problem z gatunku NIEWYMAGAJĄCY wyłączenia urządzenia. Usunięcie patyka przy wykorzystaniu własnej (gołej) ręki zakończyło się sukcesem. Sukcesem zakończyło się również

odblokowanie noża, który swą natychmiastową gotowość do dalszej pracy zademonstrował skracając ojcu palec o 2 cm!

Krew siknęła, jak się można domyślić, na pół metra – ale co zawodowiec to zawodowiec – ojciec z godnością wyłączył kosiarkę (krew sikała) i milcząc (krew sikała), bo po co krzyczeć o pomoc (krew sikała), poszedł dostojnie (krew sikała) do domu odległego o jakieś 200 metrów (krew sikała), by ewentualnie (hmmm – twardziel z bandażem?) opatrzyć ranę (krew sikała). Matka – jak go zobaczyła (krew sikała) – prawie zemdlała, lecz po pogotowie zdążyła zadzwonić.

A mego ojca – poza utratą dwóch centymetrów palca serdecznego, przygoda kosztowała naprawę 8 (słownie ośmiu) zębów, które popękały w wyniku zaciskania szczęki z bólu....

Opowiadanie z morałem

Byłem szczęśliwy. Byłem tak szczęśliwy, jak tylko mógłbym to sobie wyobrazić. Z moją dziewczyną spotykałem się ponad rok i w końcu zdecydowaliśmy się wziąć ślub. Moi rodzice byli naprawdę zachwyceni i pomagali nam we wszystkich przygotowaniach do naszego wspólnego życia, przyjaciele cieszyli się razem ze mną, a moja dziewczyna... była jak spełnienie moich najśmielszych marzeń. Tylko jedna rzecz nie dawała mi spokoju, dręczyła i spędzała sen z powiek... Jej młodsza siostra.

Moja przyszła szwagierka miała dwadzieścia lat, wkładała wyzywające obcisłe mini i króciutkie bluzeczki eksponujące krągłości jej młodego, pięknego ciała. Często kiedy siedziałem na fotelu w salonie, niby przypadkiem schylała się po coś tak, że nawet nie przyglądając się, miałem przyjemny widok na jej majteczki. To nie mógł być przypadek, nie zachowywała się tak nigdy, kiedy w pobliżu był ktoś jeszcze. Któregoś dnia siostrzyczka mojej dziewczyny zadzwoniła do mnie i poprosiła, abym po drodze do domu wstąpił do nich rzucić okiem na ślubne zaproszenia. Kiedy przyjechałem, była w domu sama. Podeszła do mnie tak blisko, że czułem słodki zapach jej perfum i wyszeptała, że wprawdzie wkrótce będę żonaty, ale ona pragnie mnie tak bardzo... i czuje, że nie potrafi tego uczucia pohamować... i nawet nie chce. Powiedziała, że chce się ze mną kochać, tylko ten jeden raz, zanim wezmę ślub z jej siostrą i przysięgnę jej miłość i wierność, póki śmierć nas nie rozłączy.

Byłem w szoku i nie mogłem wykrztusić z siebie nawet jednego słowa. Powiedziała *„Idę na górę, do mojej sypialni. Jeśli chcesz, chodź do mnie i weź mnie, nie będę czekać długo".* Stałem jak skamieniały i obserwowałem ją, jak wchodziła po schodach kusząco poruszając biodrami. Stałem tak przez chwilę, po czym odwróciłem się i poszedłem do drzwi frontowych. Otworzyłem je i wybiegłem z domu, prosto w kierunku zaparkowanego nieopodal samochodu.

Mój przyszły teść stał przed domem – podszedł do mnie i ze łzami w oczach uściskał mówiąc: *„jesteśmy tacy szczęśliwi, że przeszedłeś naszą małą próbę. Nie moglibyśmy marzyć o lepszym mężu dla naszej córeczki. Witaj w rodzinie!".*

A morał z tej historii?

Zawsze trzymaj prezerwatywy w samochodzie!!!

Różności

Przedszkole. Mały chłopczyk zaczyna nerwowo zwalać na podłogę wszystkie zabawki poukładane pięknie na półkach.
– Co robisz, Jasiu? – pyta wychowawczyni.
– Bawię się.
– W co? – dopytuje pani.
– W *„k*** mać, gdzie są kluczyki do samochodu?!"*.

Lekcja języka polskiego. „Wesele" S. Wyspiańskiego.
Pani: Dlaczego Isia nie boi się zjawy Chochoła?
Uczeń: Bo ma kody na nieśmiertelność...

Jeśli masz przepiękną żonę, odlotową kochankę, superbrykę, nie masz kłopotów z urzędem podatkowym i prokuratorem, a gdy wychodzisz na ulicę, świeci słońce i wszyscy się do ciebie uśmiechają – narkotykom powiedz NIE!

– Co to jest starość?
– To czas, kiedy połowa moczu idzie na analizy.

Zły znak: Jedziesz nocą do lasu, w bagażniku.

Po randce:
– Czy odprowadzisz mnie do domu, Romanie?
– Tak, wzrokiem...

Jak brzmi najmilszy zwrot w języku polskim?
– Zwrot podatku!

Kochane dziewczęta – macie problemy z nadwagą, wypadają wam włosy? Macie na twarzy trądzik i wapory? Zapraszamy do nas! U nas ciemno i jesteśmy pijani!

Nieterminowe regulowanie podatków stawia płatnika w pozycji zgoła nieprzewidzianej w „Kamasutrze".

Dwie dziewczynki pluły z okna na przechodniów. Jedna dziewczynka była dobra, druga zła. Zła trafiła trzy razy, dobra osiem. Dobro zawsze zwycięży zło.

Kac nieleczony mija po jednym dniu, leczony – po dziesięciu.

Opera? To jest takie coś, co się zaczyna o siódmej, a gdy po ok. dwóch godzinach męczarni popatrzysz na zegarek, jest siódma dwadzieścia.

Sztuka odpowiedzi na proste pytanie

[O]jciec woła do siebie [S]yna

O: Synu, chodź do mnie – musimy porozmawiać...
S: O co chodzi, tato?

O: Na samochodzie jest duża rysa na błotniku – czy to ty porysowałeś samochód?
S: Nie wydaje mi się. Jeśli dobrze rozumiem znaczenie „porysowałeś samochód", mogę powiedzieć z całą odpowiedzialnością, że to nie ja porysowałem samochód.

O: A czy nie brałeś wczoraj wieczorem auta? Od tego czasu nikt inny nim nie jeździł... Jak więc wytłumaczysz tę rysę?
S: Jak już mówiłem wcześniej, nie przypominam sobie, żebym porysował samochód. Owszem, brałem go wczoraj wieczorem, ale go nie porysowałem.

O: Ale twoja siostra mówiła mi, że widziała, jak wczoraj cofałeś i uderzyłeś tylnym błotnikiem samochodu w bramę, słyszała również głośny dźwięk ocierania się bramy o blachę, widziała też, jak wychodziłeś z auta, żeby spojrzeć, co się stało, po czym odjechałeś... Więc pytam cię po raz kolejny, czy to ty porysowałeś samochód?

S: Więc myślisz, że masz dowód na to, że to ja porysowałem samochód? Cóż, rozumiem, co masz na myśli mówiąc „ty porysowałeś samochód", ale ja pozostanę przy swoim stwierdzeniu, że nie porysowałem samochodu.
O: Czy starasz się mi wmówić, że nie uderzyłeś autem w bramę?

S: No cóż, owszem, wyjeżdżałem samochodem na ulicę, lekko skręciłem w niewłaściwą stronę, co poskutkowało kontaktem z bramą, chociaż nie było to moim zamiarem...
O: Więc przyznajesz się?

S: Nie, wciąż podtrzymuję moje stwierdzenie, że to nie ja porysowałem samochód.
O: Ale samochód uderzył w bramę i został w wyniku tego porysowany?

S: Myślę, że możesz to w ten sposób widzieć...
O: Więc kłamałeś mówiąc, że nie porysowałeś samochodu?

S: Nie. Twoje pytanie brzmiało „czy to ty porysowałeś samochód?". Jeśli popatrzeć na to z punktu widzenia definicji wygłoszonego przez ciebie pytania mogę z całą odpowiedzialnością odpowiedzieć „nie, nie porysowałem samochodu". To brama go porysowała... owszem, byłem przy tym obecny, ale moja odpowiedź na zadane przez ciebie pytanie była całkowicie zgodna z prawdą...
O *(załamany)*: Synu... gdzie nauczyłeś się tak kłamać???

S: Oglądając sprawozdania z przesłuchań sejmowych komisji śledczych.

Internetowe dialogi

– Jakiego najlepszego psikusa zrobiliście w akademiku?
– Czerwona farba bądź pigment – odkręcasz wężyk od prysznica, wlewasz i zakręcasz. Niezły efekt.
– Wystawiliśmy gościa za okno głową w dół, trzymając za nogi – więcej już nas nie odwiedził.
– Piliśmy wino z czajnika!
– Zrobiłem dziewczynie dziecko, a najgorsze, że nie wiem, jak miała na nazwisko.

* * *

– Pytanie do młodych dziewczyn. Jakie są strefy erogenne u kobiet? Poza oczywiście wiadomymi? Podobnież są one powiązane z zakończeniami nerwowymi. Bo wyczytałem, że owe strefy u kobiety zajmują 15% powierzchni ciała, podczas gdy u mężczyzny zaledwie 3%. Dlatego pytam.

– U większości kobiet (nie u wszystkich) ważną strefą erogenną jest wypchany portfel partnera.
– Najlepsza jest „zasada lampy". Postaw sobie dziewczynę pod źródłem światła – i wszystko, co w cieniu, to wrażliwe.
– Mózg!
– Pod warunkiem że go owa delikwentka ma.
– Ale jak się do niego dobrać, jak same kobiety nie wiedzą, że go mają.
– Już teraz rozumiem, dlaczego tak wiele jest oziębłych kobiet!

* * *

– To w Azerbejdżanie nie uczą po polsku, dziwne! Moje dziecko uczy się azerskiego i zamierza pracować w hotelu w Płocku.
– Nie azerskiego, tylko azerbejdżańskiego, po azersku mówią Armeni, którzy mieszkają w Ormenii.
– Nie Armeni, tylko Armani, no i ewentualnie Bulgari. Hugo Boss odpada.
– Ale ty jesteś turoń.
– Ciąg się.
– Jakie armani? Co to armani? Omrani to mówią po omarsku, a Amboni po armiensku. Tak jest czy jak jest? Murmani po linearsku? Sfurani po feteńsku?

Gabinet doktora Actionsteina – Małorolna jatka

Doktor Actionstein od rana był wyraźnie zaniepokojony. Wstał lewą nogą, a w nocy zmoczył łóżko aż po baldachim. Zgryzoty trawiły go nie bez powodu: dziś był ten jedyny dzień, kiedy zostawał w gabinecie sam. Jego potężna asystentka o posturze Lewiatana, panna Lodzia, wybrała się na zakupy, by uzupełnić spiżarkę oraz kupić kilka paczek zszywaczy biurowych. Jak zwykle wzięła pod pachę kontener transportowy, który dzierżawili od marynarki Stanów Zjednoczonych Ameryki i demolując stąpnięciami płytę chodnikową, podreptała do hipermarketu.

Ogarnął go niepohamowany strach. Lodzia, oprócz funkcji zasadniczej – pracy w recepcji, pełniła również głęboko zakonspirowaną rolę jego osobistego ochroniarza. Już nie raz uratowała mu życie, przykrywając doktora własnym ciałem. Jej plecy, równie zrogowaciałe jak pięty, cierpliwie znosiły ostrzał broni małokalibrowej, a i granatniki pozostawiały na nich jedynie nieznaczne siniaki. Powód do niepokoju był realny. Doktor miał wielu wrogów (i skłonności histeryczne). Zabrzęczał dzwonek. Ktoś stał u drzwi gabinetu!

Actionstein na paluszkach zakradł się ku podwojom swego przybytku lekarskiego i przez judasza obserwował gości. Stało ich tam trzech. Trzech chłopów małorolnych. Ich pochodzenie społeczne dało się poznać po steranej odzieży i dramatycznych ubytkach w uzębieniu. Pierwszy – ten o spojrzeniu cielaka po sześćdziesięciu blantach – był długi jak tyka, drugi – mały i pękaty, z rozbieganymi oczyma paranoika. Trzeci natomiast cieszył się regularną sylwetką, rzymskim nosem, opadniętą lewą powieką i kalifornijską opalenizną. Uzbrojeni byli w cepy i kosy.

– Coście za jedni i czego chcecie!? – krzyknął doktor.
– My ze Łorkrafta, dobry panie. Po prośbie my przyszli do waści – odpowiedział ten po solarium. – Ratunku szukamy, feudalni panowie nas ciemiężą bez litości.
– A skąd ja mam wiedzieć, że mi łomotu nie spuścicie, jak was wpuszczę.
– Mamy skierowanie od lekarza pierwszego kontaktu – w judaszu pojawiła się karteczka z pieczątką państwowej służby zdrowia.

Doktor odryglował drzwi i odrobinę rozluźniony wpuścił ich. Chłopi nieco przestraszeni wślizgnęli się do środka. Poprosił ich, by zostawili broń w poczekalni i weszli dalej. Każdy z nich – oprócz kosy lub cepa – miał również czarny londyński parasol ze sztyletem w rączce i kartofla z dziurą na mikrofilmy. Niechybne znaki specskłonności wywrotowych. Kiedy przeszli do gabinetu, najdłuższy z nich stanął ukryty za firanką i obserwował ulicę. Pozostali dwaj siedli na kozetce. Gruby wyciągnął notes, a orli nos szeptał:

– Doktorze Actionstein. Zwą mnie Andrzej Pepper – to jest mój i osobisty, że się tak wyrażę, sekretarz Mściwój, a ten przy oknie to wioskowy głupek i organizacyjny hitman Antek Pieróg. Jesteśmy przedstawicielami organizacji Wyzwolenia Chłopskiego z Algorytmu Feudalnych Zależności, w skrócie WChzAFZ. W świecie naszej gry panuje ucisk i społeczna niesprawiedliwość, wielu mądrych ludzi się z tym nie godzi... zresztą idioci też – spojrzał wymownie na Antka Pieroga, który właśnie drzemał wsparty o parapet. – Potrzebujemy pańskiej pomocy, tylko pan ma kontakty... takie znajomości, co by nasze postulaty dotarły do szerokiej publiki, a zwłaszcza użytkowników naszego programu.

– Panowie, musicie mnie z kimś mylić, ja jestem tylko zwykłym psychoterapeutą, a nie żadnym francuskim łącznikiem.
– Niech doktór nie kłamie. My dobrze wiemy, że jego ciało usiane jest tatuażami sił specjalnych, a w szufladach biurek roi się od tajnych depesz i pocztowych gołębi! – gruby był stanowczy. Śmierdział najbardziej, więc najmniej dbał o tak zwane dobre wrażenie i konwenanse.

– Dobra, dość tej maskarady! – Actionstein podjął decyzję o udzieleniu wsparcia potrzebującym. – Pokażcie mi wasze postulaty. Dobrze... hm, zniesienie feudalizmu, demokracja... hm, dobrze, większe rozdzielczości ku poprawie atrakcyjności płciowej mieszkańców wsi... dobrze, hm... więcej sejwów, bo nie nadążacie dreptać z drewnem i surowcami, dobrze... hm, dostęp do kapusty, ziemniaków i antybiotyków, ze szczególnym wskazaniem na dwa pierwsze! Hm, rozumiem... dobrze... liberalizm matrymonialny, prawo do konkubinatu i małżeństw mieszanych: ork-człowiek... hm... nie rozumiem, ale dobrze... hm... *dostęp do technologii nekromantycznych!?* A po jakie licho wam te sztuczki?!

– Kościeje, panie, dobre w polu. Jak się szkapę dobrze poskłada piszczel w piszczel, to i pole zaora. Przy właściwej amortyzacji dwa sezony ciągnie. No i nie ma przy niej tyle roboty, bo nie sra i nie żre. Jeno stawy trza jej niedźwiedzim sadłem smarować, co by nie skrzypiała, jak we winkle w pełnym galopie wchodzi – ekscytował się Mściwój.

– Pomogę wam. Przede wszystkim w obawie przed rolniczymi blokadami gościńców – odparł doktor. – Zresztą to już nie pierwsza moja rewolucja. Dawno temu organizowałem przewroty i pucze dla Zulusów z „Cywilizacji”...

Doktor przerwał. Z korytarza doszło jego uszu ciche skrzypnięcie drzwi wejściowych. Zbagatelizował jednak ten odgłos, ponieważ był święcie przekonany, że zaryglował

Lotnicze historie

Zatłoczony samolot miał właśnie wystartować, kiedy 5-letni chłopczyk wpadł w histerię. Niezależnie od tego, co sfrustrowana i zakłopotana matka usiłowała robić, by go uspokoić, chłopiec krzyczał z furią i kopał siedzenia dokoła siebie. Nagle z końca samolotu podszedł spokojnym krokiem starszy mężczyzna w mundurze sił powietrznych (najwyraźniej wybierał się na jakąś paradę czy zjazd weteranów). Ruchem ręki powstrzymał spłoszoną matkę i coś cicho wyszeptał chłopcu do ucha. Chłopiec natychmiast się uspokoił, grzecznie wziął mamę za rękę i po cichu zapiął swój pas. Wszyscy pasażerowie spontanicznie nagrodzili to oklaskami. Gdy wojskowy powoli wrócił na swoje miejsce, jedna ze stewardess po cichu zapytała go:
– Sir, jakiego magicznego słowa pan użył, by uspokoić tego chłopca?
Starszy pan uśmiechnął się pogodnie:
– Pokazałem mu moje odznaczenia *(pilot's wings, service stars and battle ribbons)* i wytłumaczyłem, że uprawniają mnie one do wyrzucenia jednego pasażera za drzwi samolotu z każdego lotu, który wybiorę.

Pilot wylatujący z La Crosse w stanie Wisconsin skontaktował się z centrum w Minneapolis. Po zgłoszeniu usłyszał taką transmisję:
– Uwaga, wszystkie statki powietrzne na tej częstotliwości, to stanowisko kontrolera za chwilę nie będzie obsadzone przez człowieka.
Zaskoczeni pilot i drugi pilot spojrzeli na siebie ze zdumieniem. Po 10 czy 15 sekundach usłyszeli następny komunikat, tym razem nadawany głosem kobiety:
– To wcale nie było zabawne.

Bogaci i sławni nie zawsze dbają o przestrzeganie zasad bezpieczeństwa w czasie lotu, tak jak to przytrafiło się pewnemu mistrzowi świata w boksie. Kiedy samolot ruszył, stewardessa poprosiła go o zapięcie pasa bezpieczeństwa. Mistrz odpowiedział: *„Superman nie potrzebuje pasów!”*. Bez chwili namysłu stewardessa odpowiedziała: *„Superman nie potrzebuje także samolotu”*. Bokser bez słowa zapiął pas.

Kontrola lotów w Omaha: *„Southwest 405, przyspieszcie schodzenie do 3000. Ruch na pierwszej w odległości 7 mil. Citabria na wysokości 3500”.* SW 405: *„Przyjąłem, schodzimy do 3000. Czy Citabria wykonuje akrobacje?”.* Kontrola lotów w Omaha: *„Nie, ale będzie, jeżeli nie zejdziecie niżej”.*

Czy kiedykolwiek widzieliście pilotów siedzących podczas lotu w kabinie pasażerskiej? To wcale nie takie rzadkie. Sporo linii lotniczych czasami potrzebuje pilotów na innym lotnisku niż to, na którym są. Jest to znane jako *'deadheading'*. W niektórych przypadkach z różnych powodów załoga jest wzywana w ostatnim momencie, by złapać taki lot... Podczas jazdy na pas startowy Boeing 727 nagle stanął. Stewardessy w końcu samolotu zaczęły opuszczać schody. Za samolotem był samochód z migającymi światłami. Podjechał bliżej i wysiadło z niego trzech pilotów. Złapali bagaże i zaczęli biec do samolotu. Gdy tylko wbiegli po schodach, pilot na początku krzyknął:
– Nie mogę uwierzyć, że stewardessy doprowadziły samolot tak daleko. Nawet nie wiedziałem, że potrafią uruchomić silniki!

Pasażerowie byli w szoku. (Oczywiście właściwa załoga była na miejscu...)

je na wszystkie możliwe spusty. A było ich tak dużo, że z większych zabezpieczeń brakowało jedynie fosy. Konspiratorzy patrzyli na niego wymownie. Czekali, aż dokończy obietnicę pomocy.

– No więc, jak już rzekłem, pomogę... – znowu przerwał. Tym razem z korytarza dobiegły go wyraźne kroki rycerzy. Zgrzytali zbrojami jak dwie stare Nyski.

Jak dwie, bo tylu ich właśnie było. Gdy stanęli w drzwiach, okazało się, że tworzą parę mieszaną rasowo: ork plus człowiek. Na ich widok chłopi poderwali się z miejsc. W tym samym czasie rycerze wpadli do środka z bojowym okrzykiem. Pierwszy padł Mściwój. Ork trzepnął go bojowym młotem w łeb z taką siłą, że uderzona od góry twarz znalazła się natychmiast w rejonie miednicy. Miecz człowieka, prowadzony podobną trasą, co oręż jego kolegi, rozpłatał Andrzeja Peppera na dwie symetryczne połowy, dzieląc szlachetny orli nos w dość proporcjonalny sposób – po jednej dziurce na każdą stronę. Hitman Antek Pieróg ciągle jeszcze spał. Ork poczłapał w jego stronę, a człowiek skierował się w kierunku doktora Actionsteina, ukrytego za kozetką marki Hunday. Lekarz wdziewał właśnie kalesony niewidki, przechowywane tam na wypadek potrzeby nagłej ewakuacji.

Antek Pieróg zginął zaraz po przebudzeniu. Nadziak, wydobyty zza pazuchy, ork wraził mu prosto w oko, na co hitman zareagował dość nonszalancko – osunął się na ziemię jęcząc tylko: „la libertine", a potem nawet „dulce et decorum est pro patria mori", wykluwając przy tym z nosa mało estetycznego gila. Potem wierzgnął nerwowo i zastygł. W tym samym czasie doktor zaklął srogo, ponieważ kalesony niewidki założył tył na przód i przez to w żaden sposób nie chciały zadziałać. Człowiek uniósł złowrogo miecz i uśmiechnął się złośliwie. Niestety, trudno było cokolwiek powiedzieć o jego mimice w kolejnej sekundzie tego drastycznego dramatu, i to z bardzo prostego powodu. Do wzrostu metr dwadzieścia zredukował go potężny cios korbacza. Zostały z niego tylko uda, a te wyrazić zdziwienia nie mogły. Autorką spektakularnego palnięcia była panna Lodzia, w samą porę powracająca z zakupów. Jej zgrabna dłoń, ozdobiona bransoletą z zaadaptowanego do tego celu różowego hula-hoop, prowadziła broń z motylą wręcz lekkością. Machając nią, zbliżała się powoli do orka. Doktor Actionstein odetchnął z ulgą.

Wtem Panna Lodzia zatrzymała się. Korbacz opadł na ziemię, a potężna dziewczyna uśmiechnęła się i z okrzykiem na ustach (akustyczna presja jak zwykle zmusiła okienną szybę do opuszczenia plastikowych ram) podbiegła do orka i wpadła mu w objęcia. Klepali się serdecznie po plecach, aż huczało, a doktor w tym czasie wygrzebał się z ukrycia.

– Panno Lodziu, a cóż to wszystko znaczy. I skąd ten korbacz?
– A, kiedyś wystrugałam go sobie z podkładu kolejowego. Od tego czasu noszę go w pończosze zamiast gazu. O tu, na udzie. Uchyliła nieśmiało rąbka ciała o niebagatelnej powierzchni sześciu metrów kwadratowych i uśmiechnęła się zalotnie. – Natomiast to jest mój szwagier, Thrall, panie doktorze. Mąż mej młodszej siostry. Co u niej, Thrallu?
– Przytyła – burknął ork.
– Znowu? Musi pan wiedzieć, panie doktorze, że to ja zawsze byłam ta zgrabniejsza – panna Lodzia zarumieniła się wyraźnie. Ork zerkał podejrzliwie na nagi tors i kalesony lekarza, po czym wycedził:
– Te trzy trupki to nieźli wywrotowcy. W końcu ich dopadliśmy. Lodziu, tylko trochę szkoda mego pomocnika. Właśnie miał upgrade pancerza i deratyzację bielizny. – Lodzia wzruszyła ramionami. – A, mam i dobre wieści. Twoja siostra powiła młode: siedem sztuk!!!

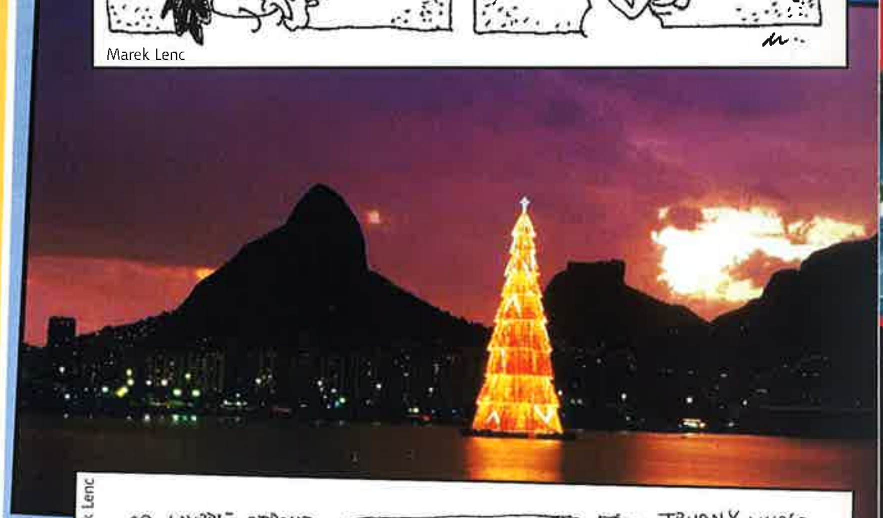
Potężna panna wpadła w radosną histerię, zawodziła i rozkładała ręce. Opadła w końcu na kanapę, znacznie nadwerężając jej koreańską konstrukcję. Ork złapał garść papierów i podał nieboraczce, by otarła łzy.

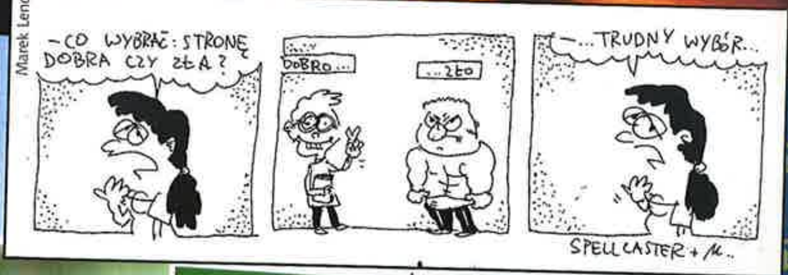
– Właściwie *było* siedem, ale to najmłodsze z siódmego miotu zeżarły pozostałe – tulił szwagierkę Thrall.

Doktor Actiostein stał z nagim torsem pokrytym tatuażami sił specjalnych i patrzył na obściskującą się rodzinę. Jego wzrok wydawał się wyrażać rozrzewnienie spowodowane wzruszająca sytuacją. Niestety w rzeczywistości wrażliwy na sprawy społeczne doktor obserwował, jak w łzawych smarkach jego niezastąpionej asystentki giną wolnościowe postulaty uciskanych chłopów. Nie znalazł w sobie siły na pompatyczną pointę odcinka. Ze zrezygnowania opadły mu ręce i kalesony..:

MościTyp
moscityp@interia.pl

Marek Lenc





Marek Lenc

Wiele z produkcji szykowanych na nowego Xboxa to tytuły z rodowodem zdecydowanie PC-towym.

TYMON | ALTERNATYWA?

NOWY LEPSZY... PC?

Choć jesteśmy Europejczykami, nie pod każdym względem traktuje się nas na równi z innymi obywatelami Unii Europejskiej. Drugiego grudnia miała miejsce europejska premiera Xboxa 360 – w Polsce jednak konsola ta będzie równie trudno dostępna jak Żywiec w Otogo. To jednak za mało, by powstrzymać prawdziwych fanów elektronicznych zabawek...

Kiedy w listopadzie 2001 roku koncern Microsoft wypuścił Xboxa, swoją pierwszą konsolę, niewielu wierzyło w jej powodzenie. To wielkie pudło do gier trafiło na rynek już zdominowany przez PlayStation 2, równolegle z premierą nowej platformy Nintendo, na dodatek firma Billa Gatesa nie miała wówczas właściwie żadnego doświadczenia w tej branży. **A jednak Xbox szybko zdobył mocną drugą pozycję**, a teraz, na długo przed wszystkim konkurentami, do sprzedaży trafia jego następca – Xbox 360. Czy jest to sprzęt, który może, podobnie jak Windows, a wcześniej inne systemy operacyjne Microsoftu, zmonopolizować konsolowy rynek?

Cena: 1699 zł

Na pewno nie od razu, szczególnie w Polsce. Ze względu na brak oficjalnego przedstawiciela konsolowego departamentu Microsoftu w naszym kraju, Xbox 360 będzie początkowo dostępny tylko u dystrybutorów, którzy na własną rękę kupią sprzęt za granicą i wystawią go do sprzedaży w Polsce. Jedną z takich firm jest Ultima.pl, znana chyba wszystkim rodzimym konsolowcom, w której nowa zabawka Gatesa kosztuje **1699 zł w wersji z twardym dyskiem i bezprzewodowym kontrolerem oraz 1299 zł w wersji tańszej, pozbawionej HDD, z kontrolerem „na kabel"**. To na pierwszy rzut oka kwota całkiem spora, jednak niższa niż cena komputera PC pozwalającego na odpalenie gier o zbliżonej jakości. Co zatem konkretnie dostajemy po zakupie Xboxa 360?

Trzy rdzenie

Nowy Xbox to biało-kremowe pudło o wymiarach 30,9 x 8,3 x 25,8 cm, które mieści trójrdzeniowy procesor PowerPC firmy IBM, taktowany zegarem o częstotliwości **3,2 GHz** oraz procesor graficzny wyposażony w **512 MB** pamięci (wykorzystywanej wspólnie z procesorem głównym), taktowany zegarem **500 MHz**. Xbox 360 generuje obraz o rozdzielczości do **720 x 1080**, co oznacza, że jest zgodny ze standardem High Definition TV, zastępującym powoli tradycyjny system generowania obrazu telewizyjnego. Konsola wyposażona jest w **kartę sieciową** (Ethernet), a po zakupieniu dodatkowego urządzenia pozwala również na obsługę sieci bezprzewodowej. Czytnik zamontowany w nowym Xboksie to ostatecznie (po wielu różnych rozważanych propozycjach) **zwykły dwuwarstwowy napęd DVD**, pozwalający na odtwarzanie filmów, płyt z muzyką (audio, ale także zapisanych w formatach MP3 i WMA) oraz płyt ze zdjęciami w formacie JPG. Trzeba też przyznać, że 360 to **konsola dużo zgrabniejsza od poprzedniczki**, również

Xbox Live

Sieciowa usługa Microsoftu pozwalająca na granie przez Internet, korzystanie z czatów, ściąganie plików (dem gier, trailerów, darmowych dodatków do gier), to Xbox Live, sprawdzona i przetestowana już przy okazji pierwszego Xboxa. Również 360 będzie korzystał z Xbox Live, choć w nieco odświeżonej wersji. Xbox Live ma być dostępny w trzech wersjach: standardowej, srebrnej i złotej. Najwięcej opcji daje oczywiście ta ostatnia, a korzystanie z niej będzie kosztować 7,99$ za miesiąc i 49,99$ za rok (tutaj dodatkowo otrzymuje się również słuchawki z mikrofonem). Xbox Live to jedna z głównych przyczyn popularności pierwszej konsoli Microsoftu, głównie w USA, ale także w Europie – prawdopodobnie tak samo będzie również w przypadku Xboxa 360.

Nowy Xbox to biało-kremowe pudło, które mieści trójrdzeniowy procesor o częstotliwości 3,2 GHz oraz procesor graficzny wyposażony w 512 MB pamięci.

dołączane do niej bezprzewodowe (!!!) kontrolery są mniejsze, niż pierwotnie sprzedawane z X-em, lepiej leżą w dłoni.

ATI rządzi

Oczywiście techniczne specyfikacje to raczej narzędzie chętnie wykorzystywane przez specjalistów od marketingu niż dane, które mogłyby dać obraz tego, jak potężny będzie nowy sprzęt. To twierdzenie tym bardziej prawdziwe w przypadku konsol, w których od mocy poszczególnych komponentów dużo ważniejsza jest wewnętrzna architektura platformy. **Nowego Xboxa porównać należy w chwili obecnej do najbardziej high-endowych komputerów PC**, jeśli nie ze względu na parametry, to właśnie na wewnętrzną strukturę zaprojektowaną tak, by dawać jak największe możliwości producentom gier. Bez niepotrzebnego wdawania się w szczegóły podajmy kilka przykładów – opracowany przez ATI procesor graficzny zastosowany w 360 porównywalny jest z najlepszymi kartami PC, działa jednak w Unified Shader Architecture, dzięki czemu te same potoki renderujące obsługują shadery pikseli i wierzchołków (pixel shaders i vertex shaders); sposób konstrukcji procesora (trzy rdzenie z dwuwątkowymi potokami) również czyni go bardziej wydajnym niż procesory PC taktowane zegarem o tej samej częstotliwości.

Blu-ray i Cell

Tyle zestawienie z PC. **Jak nowy Xbox prezentuje się na tle swojego bezpośredniego konkurenta, konsoli PlayStation 3?** Porównanie technologii to za mało, by odpowiedzieć na pytanie, czy lepiej teraz kupić 360, czy poczekać na premierę nadchodzącej platformy Sony – po pierwsze to nie „czysta" moc obliczeniowa decyduje o popularności i powodzeniu konsol, po drugie zaś PS3 **wciąż tak naprawdę powstaje** i ostateczne możliwości tego sprzętu mogą się jeszcze zmienić. Trudno jednak od takiego porównania uciec.

Pod względem mocy procesora PS3 przeważa nawet dwukrotnie, ale tylko potencjalnie – właściwości układów Cell wykorzystanych w maszynie Sony są wciąż nieznane. Gdy mowa o konsolach, dużo ważniejsze jest zestawienie procesorów graficznych, które wypada na korzyść układu ATI, który „siedzi" w 360. To zwycięstwo jest jednak niepełne, bo oba układy (PS3 wyposażony będzie w chip RSX firmy Nvidia) działają w trudny do porównania sposób, inaczej komunikują się z procesorem, w odmienny sposób wykorzystują pamięć, różnią się sposobem obsługi shaderów. PlayStation 3 ma natomiast bardziej przyszłościowy napęd (Blu-ray), więcej portów (USB i innych, m.in. do kart Compact Flash), obsługuje więcej kontrolerów (maksymalnie siedem). To – poza napędem Blu-ray – rzeczy mniej istotne, ale też znaczące.

Gry z PC?

Największe studia zajmujące się produkcją gier deklarują chęć pracy z obydwiema platformami, w niewielkim stopniu faworyzując nowego Xboxa. Można to jednak wytłumaczyć tym, że 360 już wchodzi do sprzedaży, a premiera PS3 będzie miała miejsce dopiero w 2006 roku i to być może nawet po wakacjach. W chwili obecnej powstaje kilkadziesiąt tytułów przeznaczonych na nową maszynę Microsoftu, kilkanaście z nich już trafiło na półki lub znajdzie się w sklepach jeszcze przed Gwiazdką (patrz ramka). Można się zachwycać specyfikacją techniczną 360, ale **to właśnie gry są najważniejsze.**

Co ciekawe – i tu dochodzimy do sedna – wiele z produkcji szykowanych na nowego Xboxa to tytuły z rodowodem zdecydowanie PC-towym. Pierwszymi FPS-ami dostępnymi na 360 będą... **Quake 4** i **Call of Duty 2**. Mieliśmy okazję porównać wersję PC-tową i konsolową tego drugiego tytułu – obie są właściwie identyczne. Oczywiście wśród powstających gier są też produkcje typowo konsolowe (najważniejsze z nich to Kameo, Perfect Dark Zero i zapowiadane na przyszły rok Halo 3), ale równie wiele jest gier, które równolegle pojawią się także na PC.

PC do gier?

To zresztą nie jedyny dowód na to, że Microsoft łączy Xboxa 360 z PC-tami. **Aplikacja odtwarzająca w 360 multimedia powstała na bazie Windows Media Playera, a ogłoszona kilkanaście tygodni temu strategia Microsoftu dotycząca wspierania PC jako platformy do gier zakłada produkowanie kontrolerów kompatybilnych zarówno z komputerami, jak i nowym Xboxem.**

Złośliwcy już teraz mówią, że konsola Microsoftu to nic innego jak komputer PC pozbawiony tego, co graczom niepotrzebne. Żartują też, że to również powód, dla którego 360 pojawił się tak szybko – komputery też musimy przecież co dwa-trzy lata upgrade'ować, by móc się bawić najnowszymi grami (tu warto dodać, że **nowa konsola tylko częściowo będzie kompatybilna wstecz**). To może być jednak również dobra rzecz – granie na komputerach to tradycyjnie kłopoty ze sterownikami, zawieszkami systemu, trudnościami z instalacją niektórych aplikacji i urządzeń peryferyjnych. Dla użytkowników Xboxa problemy te nie istnieją.

Na chwilę obecną 360 to dobra alternatywa dla PC-ta, jeśli nie zamierzasz pisać referatów i pracować z arkuszami kalkulacyjnymi. Warto jednak kilka miesięcy poczekać – bo kto wie, jak rynek konsol będzie wyglądał po premierze jej największego konkurenta, PlayStation 3... **|CDA|**

Wystartuj z 360

W „oknie startowym", czyli w okresie kilku tygodni poprzedzających i następujących po premierze konsoli, w sprzedaży pojawi się kilkanaście tytułów firmowanych zarówno przez Microsoft, jak i innych dystrybutorów. Najciekawsza piątka to:

Call of Duty 2
FPS osadzony w realiach II wojny światowej, którego PC-towcom raczej przedstawiać nie trzeba. Gra w wersji 360 jest niemalże identyczna jak jej edycja przeznaczona na komputery osobiste; programiści twierdzą, że ta pierwsza ma nieco lepszy bump-mapping. Trudno to jednak dostrzec.

Project Gotham Racing 3
Wyścigi samochodowe – kontynuacja serii, która podbiła serca posiadaczy pierwszego Xboxa. To cykl uznawany za odpowiedź Microsoftu na serię Gran Turismo, której poszczególne części dostępne są wyłącznie na konsoli PlayStation, a które uważa się za najlepsze samochodówki w historii gatunku.

The Elder Scrolls IV: Oblivion
Kolejny z „PC-towych" tytułów, które mają zbudować potęgę także Xboxa 360. Gra RPG zachwycająca grafiką i rozbudowanym światem. Ponieważ na inne tytuły z tego gatunku posiadacze 360 będą musieli jeszcze poczekać, Oblivion ma się szansę stać jednym z ważniejszych tytułów startowych konsoli.

Kameo: Elements of Power
Pierwsza z produkcji opracowywanych przez studio Rare, najbardziej hołubioną przez Microsoft ekipę programistów. Kameo to gra akcji, która opowiada historię księżniczki, mającą moc przemiany w potwory o różnych umiejętnościach. Bajkowa grafika i złożona mechaniki rozgrywki to cechy wyróżniające ten tytuł.

Perfect Dark Zero
To będzie wielki przebój, być może równie ważny dla nowej konsoli, jak Halo dla pierwszego Xboxa. Futurystyczny FPS z seksowną bohaterką w roli głównej, przygotowany również przez studio Rare, a nawiązujący do ich wcześniejszej gry (Perfect Dark) wydanej na Nintendo 64 i uznawanej za jeden z dwóch najlepszych konsolowych FPS-ów (obok Golden Eye). Znaki szczególne? Pomysłowe gadżety w arsenale bohaterki oraz ogromnie grywalny tryb multiplayer.

„Seria Gta zawsze budziła we mnie pełen podziw zachwytu. Wprost nie mogłem się rozpłynąć w zachwytach nad tym, że gra nie ma realistyki czegokolwiek."

QN'IČEK & SMUGGLER | MOJA UMIEĆ PISAĆ POLSKI!

CIĘTE „KFIATKI"

Kiedy czytam co miesiąc dziesiątki (a może i setki... kto by to zliczył) tekstów o grach, czasem napotykam niesamowite „smaczki". Aby nie zwariować i by niektóre zabawniejsze teksty nie zginęły w czeluściach mojej pamięci, od jakiegoś czasu zacząłem je spisywać.

Poniżej macie efekt notowania tego, z czego zaśmiewaliśmy się w redakcji. Cytaty pochodzą z nadesłanych nam tekstów, z recenzji znalezionych w serwisach o grach oraz... z tego, co wyłapała korekta już na kartach CDA.

Najbardziej przewrotne w tych tekstach jest to, że kiedy się je czyta po raz pierwszy, z pozoru wszystko jest w miarę zrozumiałe. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero przy analizowaniu ich sensu. Na przykład co powiesz o związku frazeologicznym ***zwolnić lejce fantazji***? Popuścić wodze, zwolnić lejce – co za różnica? Dla autora, widać, nieznaczna. Bardziej subtelne: coś tam w jakimś tekście ***rzucało nowy cień***... Autor chyba usunął się w światło i pozostał tam odrobinę za długo. Podobnie jak ten, który napisał, że ***wprost nie mógł się rozpłynąć w zachwytach***. Cóż, pisanie ***to rozrywka wymagająca intelektualnego pomyślunku***, cytując innego domorosłego recenzenta. To fakt.

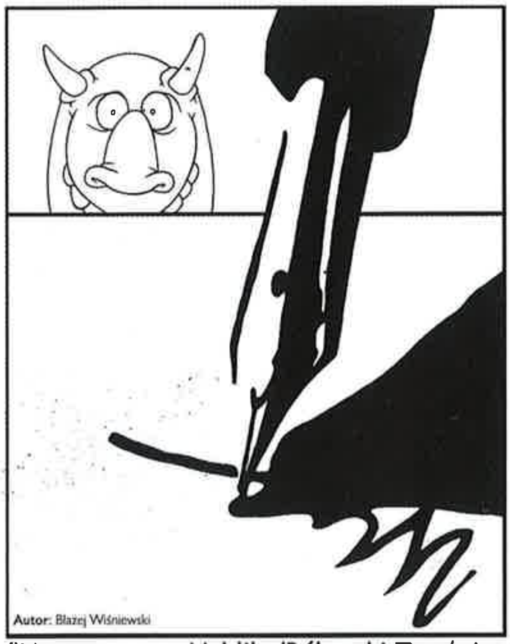
Szczególnie spodobały się nam w redakcji dwa zdania o GTA: przewrotne ***seria Gta zawsze budziła we mnie pełen podziw zachwytu*** i rozczulające stwierdzenie: ***gra nie ma realistyki czegokolwiek***. To ostatnie zresztą przeszło do redakcyjnej mowy potocznej. Poza tym częste są też błędy typu: ***seria Total War wprowadziła gracza w nowe oblicze strategii czasu rzeczywistego*** czy ***oby producenci nie spuścili z tonu w przypływie pozytywnych zapowiedzi***. Niby wszystko fajnie, ale jak się bliżej przyjrzeć, mamy bełkot.

Bardzo zabawne sytuacje zdarzają się również wtedy, gdy autorzy na siłę chcą zaszpanować erudycją i używają wielu trudnych, niekoniecznie adekwatnych do sytuacji słów. Dowcip „czy to alibi to do mnie" jest niczym przy ***zreflektować się w oczach graczy*** *(to kwiatek jednego ze stałych autorów CDA!)* czy doskonałym pytaniu: ***czy jest możliwa wolność w tak drastycznym systemie reperkusji?***

Całkiem już na koniec, zanim oddam klawiaturę Smuggiemu, zacytuję dwa moje ulubione zdania, istny kwiat w zbiorach. Pierwszy pochodzi z tekstu Allora: ***po prostu masakra, w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu!*** (Czy tylko mój chory umysł zaczął wizualizować sobie *pozytywne* znaczenie ręki-nogi-mózgu-na-ścianie?) To jednak nic przy największym majstersztyku, zdaniu-ideale, absolutnym mistrzostwie w pisaniu wielu słów, nieprzekazujących przy tym żadnej treści. Mały test: przeczytaj poniższe zdanie i powiedz, czego się z niego dowiedziałeś: ***Jak ćwierkają wróble, brak konkretów należy wiązać z nader oszczędnymi wiadomościami dotyczącymi fabuły.*** Jak świergocą kaczeńce, czas wracać do roboty i kontynuować poszukiwania „kfiatków"... ***[Q]***

***

Oto kilka cytatów zaczerpniętych przeze mnie z testu Tomb Raidera 4. Autor owego dzieła pracował dla co najmniej dwóch różnych pism o grach i paru serwisów (nie, nie dla nas). Na wszelką krytykę reagował alergicznie – mnie żarzucił np. że chodziłem do komunistycznej szkoły. (On zapewne uczył się już kapitalistycznej stylistyki?) Dla nas jest postacią kultową – coś jak Ed Wood dla filmowców czy jamajscy bobsleiści i Eddie „Eagle" dla sportowców. Poniżej przykład, co się działo, gdy jego tekst **nie** przeszedł przez korektę. Podkreślam raz jeszcze: to są smaczki z **JEDNEGO** artykułu. A spłodził ich wiele. (Swoje komentarze zaznaczyłem kursywą – nie byłem w stanie NIE skomentować tych perełek.)



"Uwarzam, rze Hohlik dRókarski To gópi WYmYsl..."

Piękna kobitka biegająca po labiryntach w obcisłych spodenkach i koszulce z długim, równie uroczym warkoczem. – *Nie wiedziałem, że koszulki mają warkocze... A ponadto z tekstu nie wynika, KTO lub CO jest równie urocze jak warkocz: labirynt, kobitka, obcisłe spodenki?*

Te ponętnie wymachując pistoletami wprawiają w osłupienie. – *Nie wiedziałem, że giwerami można ponętnie machać. Czekam teraz na podniecające (w)zwody kałaszem.*

Nie posądzałbym Eidos o brak wkładania pracy w program. – *Ja posądzałbym za to autora o brak wkładania pracy w ten tekst i brak talentu do pisania.*

Na niemalże każdej płaszczyźnie dostrzegam niedoróbek. – *Czy męska odmiana niedoróbki jest lepsza czy gorsza od jej oryginalnej, żeńskiej formy?*

Środowisko gry jest, podobnie jak poprzednio, zrealizowane w środowisku 3D. – *Gdyby autor tego nie powiedział, nikt by (nawet patrząc na screeny) się nie domyślił. Poza tym – fajnie wiedzieć, że TR jednak nie wyjdzie w 2D czy w rzucie izometrycznym. Teraz mogę spać spokojnie. Szkoda jeno, że zabrakło pointy: autor zapomniał powiedzieć, że bohaterka, podobnie jak w poprzedniej części, TEŻ ma na imię Lara.*

Ułożenie komnat sprawia wrażenie logicznego. Z pewnością bardziej logicznego niż przypadkowego. – *W przeciwieństwie do kompozycji tego tekstu. Ale fajnie, że w końcu w TR levele są projektowane, a nie generowane losowo.*

(...) zarazem miła ciekawostka, podobnie zresztą jak Lara stająca w płomieniach. – *Tu powiem tylko, że dla Lary nie jest to chyba miła ciekawostka: czy płonięcie żywcem można w ogóle określić zwrotami „miła" i „ciekawostka"?*

W chwili obecnej muszę pochwalić grupę ludzi pracujących nad komplikacją gry i to w jak najbardziej pozytywnym (pochlebnym) tego słowa znaczeniu. – *A ja chciałbym autora opieprzyć w najbardziej pozytywnym (pochlebnym) tego słowa znaczeniu.*

Identycznie jak poprzednio Lara staje w miejscu obracając głową na różne strony w różnych poziomach. – *Aaaaa... horror albo cud anatomii. Spróbowałem to sobie wyobrazić...*

Na szczęście jest kilka potworków tryskających krwią – czyli ten świat na psy jeszcze nie upadł. – *Ale ja upadłem – na podłogę. Albo komuś pies spadł na głowę. W każdym razie gdy autor porywa się na stosowanie idiomów, dobrze by było, gdyby je znał...*

Ta gra nie rzuciła mnie na nogi. – *A mnie ten tekst postawił na kolana!*

Na koniec jeszcze małe wyjaśnienie. Ten artykuł nie powstał po to, by się z kogoś naigrawać czy wywyższać. Po prostu mogliście zobaczyć, że pisanie to nie taka prosta sprawa. (Tę refleksję dedykujemy wszystkim kandydatom na współpracowników w CDA. Może dzięki temu przed wysłaniem tekstu choć raz go przeczytają?)

PS „Kfiatek" bonusowy. Jeden z polskich serwisów o grach zamieścił jesienią reckę... gry S.T.A.L.K.E.R. (gratulujemy, to światowa prapremiera!). Oto jeden ze smakowitszych jej *fragmĘtów*: „...jej dolna część [twarzy – Smg] jest poszarpana, przez co możemy zobaczyć jego brakujące wargi".

„Dobranoc państwu!" ***[Smg]*** CDA

gadżet™

MOCNE OBIEKTY POŻĄDANIA **2006**

50 megagadżetów

Jeśli wciąż nie wiesz, o co prosić Mikołaja, zajrzyj do środka!

Pentagram Mediall 30
Ten cyfrowy aparat robi zdjęcia i... odtwarza muzykę. Dla aktywnych!

Philips HDD 6320
Pojemny odtwarzacz MP3, który łączy funkcjonalność z elegancją.

HP Photosmart 335
Przenośna drukarka, dzięki której wydrukujesz zdjęcia nawet na plaży!

wygraj 100 atrakcyjnych nagród

12

DOORO WT89

Krótkofalówki dla „górali"

Doro | 149 zł | www.doro.com.pl

Wraz z początkiem sezonu zimowego szwedzka firma Doro wprowadziła na rynek nowy model krótkofalówek, stworzony głównie – choć nie tylko – z myślą o ludziach często wybierających się na górskie wędrówki. Doro wt89 to **radiotelefon umieszczony w sportowym zegarku**. Urządzenie jest wodoodporne, ma zasięg sięgający trzech kilometrów, zaopatrzone jest również w funkcje aktywacji głosowej i głośnomówiącą, a także autoskaner przeszukujący ponad 300 kanałów. Wszystkie niezbędne informacje pojawiają się na czytelnym podświetlanym wyświetlaczu LCD. Warto dodać, że radiotelefon wt89 jest kompatybilny z większością odbiorników standardu Private Mobile Radio dostępnych na rynku, w tym z innym ciekawym modelem firmy Doro, krótkofalówką oznaczoną numerem wt86.

KONKURS

Do wygrania krótkofalówki Doro wt89

Czy krótkofalówki Doro wt89 ukryte są w:

A. kosmetyczce

B. zegarku

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.DK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Zasięg krótkofalówki sięga trzech kilometrów.

FREECOM STORAGE GATEWAY

Inteligentne centrum danych

Freecom | od 1277 zł | www.freecom.pl

Storage Gateway to pierwsze na świecie inteligentne rozwiązanie do przechowywania, porządkowania, udostępniania oraz ochrony danych. Innymi słowy, **to połączenie wielu urządzeń, takich jak router, hub, serwer FTP i http, serwer drukarek i portów USB, a także zewnętrzny dysk twardy** (w zależności od wersji o pojemności 160, 250, 400, 500 GB). Wszystko to firma Freecom zamknęła w stosunkowo niewielkiej, stylowej obudowie.

>>> Storage Getaway może się stać centrum domowej sieci.

Przykładowe zastosowanie Storage Gateway to np. router ułatwiający dostęp do Sieci (złącze WAN dla modemów DSL) czy hub, dzięki 4 portom USB umożliwiający podłączenie dodatkowych urządzeń (np. kolejnych dysków czy pamięci flash). Jest to więc jeden z najłatwiejszych sposobów na dodanie do sieci w domu czy biurze nawet do 500 GB przestrzeni dyskowej.

Mimo zaawansowanych i bardzo „technicznych" możliwości obsługa Storage Gateway jest bardzo prosta, głównie dzięki instalacji typu „podłącz i pracuj" oraz możliwości przeprowadzenia konfiguracji za pośrednictwem... najzwyklejszej przeglądarki WWW.

KONKURS

Do wygrania urządzenie Freecom Storage Getaway

Czy Freecom Storage Getaway to nazwa:

A. wielofunkcyjnego urządzenia komputerowego

B. agencji eksploracji i podboju kosmosu

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

LOGITECH G5 LASER MOUSE

Profesjonalny gryzoń

Logitech | 269 zł | www.logitech-sklep.pl

Kiedy grasz na poważnie, a każda sieciowa potyczka to pojedynek, w którym po prostu musisz wygrać, cały twój sprzęt komputerowy musi reprezentować najwyższą jakość. Dotyczy to również myszki, która dla profesjonalistów ma znaczenie równie duże jak karta graficzna czy procesor. Sześcioprzyciskowa, laserowa mysz Logitech G5 to gryzoń zapewniający przewagę we wszystkich grach – sensor o czułości 2000 dpi działa precyzyjnie, wykonane z politetrafluoroetylenu stopki przesuwają się gładko i bez oporów, opcjonalne odważniki o masie do 38 g pozwalają ergonomicznie rozłożyć masę myszy, a **łącze USB i specjalny protokół przesyłu danych (8 razy szybszy, niż standardowy) zapewnia błyskawiczne reakcje na najmniejsze nawet ruchy dłoni.** Dodatkowym atutem myszy jest oprogramowanie SetPoint, które pozwala m.in. „w locie" zmieniać czułość myszy.

KONKURS

Do wygrania myszka Logitech G5 Laser Mouse

Czy myszka G5 Laser Mouse to myszka:

A. laserowa

B. szara z takimi fajnymi wąsikami

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

PENTAGRAM MEDIALL 30

Mały może więcej!

Multimedia Vision | 349 zł | www.pentagram.pl

Mediall 30 to **miniaturowy aparat cyfrowy** o rozmiarach 88,4 x 40 x 35 mm, który oferuje możliwości znacznie wykraczające poza jego niewielkie gabaryty. Poza funkcjami aparatu cyfrowego, może on również pełnić rolę odtwarzacza MP3, minikamery wideo, kamery internetowej oraz dyktafonu cyfrowego. Dostęp do każdej z tych funkcji jest możliwy z poziomu prostego w obsłudze menu.

Mediall 30 wykonuje zdjęcia w maksymalnej rozdzielczości 2272 x 1704, które można zapisywać albo na wbudowanej pamięci o pojemności 16 MB albo na kartach SD/MMC. Zapisane zdjęcia można w każdej chwili obejrzeć na ekranie LCD o przekątnej półtora cala.

Na tym samym ekranie można oglądać informacje na temat utworów muzycznych, kiedy Mediall 30 działa jako odtwarzacz plików mp3. Do urządzenia dołączone są stereofoniczne słuchawki, ale – uwaga! – muzykę można odsłuchiwać też za pomocą wbudowanego głośnika.

Mediall 30 nagrywa także filmy z dźwiękiem w rozdzielczości 640 x 480 lub 320 x 240 punktów. Dodatkowo wbudowany mikrofon pozwala korzystać z Mediall 30 jak z cyfrowego dyktafonu. Nawet wbudowana pamięć wystarcza na nagranie aż 48 minut dźwięku!

Podłączany do komputera za pomocą szybkiego interfejsu USB Mediall 30 jest wykrywany jako wymienny dysk twardy lub – jeśli jest taka potrzeba – wysokiej klasy kamera internetowa. W tym przypadku Mediall 30 na pewno przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom czatów internetowych, tym bardziej że dołączony ministatyw pozwala ustawić urządzenie w optymalnej pozycji.

KONKURS

Do wygrania aparat Pentagram Mediall 30

Czy aparat Pentagram Mediall 30 ma wbudowany:

A. odtwarzacz mp3

B. zegar z kukułką

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Maksymalna rozdzielczość zdjęć to 2272 x 1704.

PHILIPS CYFROWE RAMKI NA ZDJĘCIA

Jak postawić na biurku cyfrowe zdjęcie?

Philips | 799 zł | www.philips.pl

Tego jeszcze nie było! Z myślą o rosnącej liczbie użytkowników cyfrowych aparatów fotograficznych firma Philips wprowadza na rynek **cyfrową ramkę, umożliwiającą prezentację fotografii utrwalonych w formie elektronicznej.** Cyfrowa ramka ma wbudowany 6,5-calowy (16,5 cm) panel LCD, na którym cyfrowe zdjęcia wyglądają podobnie jak fotki wykonane w sposób tradycyjny. Zdjęcia odtwarzane w cyfrowej ramce Philipsa mogą pochodzić z trzech źródeł: z wbudowanej pamięci, przechowującej nawet do 80 zdjęć, bezpośrednio z cyfrowego aparatu połączonego za pomocą portu USB oraz czytnika kart pamięci czterech rodzajów (SD/MMC/Memory Stick/Compact Flash). Cyfrowa ramka może być ustawiona zarówno w pionie, jak i poziomie – jeśli wykryje, że wyświetlone zdjęcie ustawione jest w złą stronę, automatycznie dostosuje widok. Istnieje również możliwość wyświetlania zdjęć w trybie „pokazu slajdów", w którym fotki zmieniają się co pewien ustalony czas. Można także automatycznie wyłączyć ramkę na noc lub na czas nieobecności w domu.

>>> Fotki wyświetlane na panelu LCD wyglądają równie dobrze jak te tradycyjne.

SAITEK P990

Pad do FPS-ów... i nie tylko

Karuma/Saitek | 79 zł | www.saitek.pl

P990 jest następcą chwalonego przez graczy pada P880, który w swojej kategorii cenowej oferował zdecydowanie największe możliwości i najlepszą jakość wykonania. Podobne cechy charakteryzują również P990. Konstrukcja pada cieszy zarówno oko, jak i dłonie – ma ona bowiem efektowny, futurystyczny kształt, zaprojektowany jednocześnie zgodnie ze wszystkimi zasadami ergonomii. P990 wyposażony jest w dwie gałki analogowe, ośmiokierunkowy cyfrowy pad kolebkowy, sześć standartowych na PC przycisków cyfrowych oraz dwa cyfrowe spusty umieszczone na jego przedzie, które mogą korzystać z opcji ognia ciągłego. Ciekawostką jest specjalny przycisk „FPS", po wciśnięciu którego **pad samoczynnie konfiguruje się do aktualnie uruchomionej gry należącej do tego gatunku** (np. Half-Life 2 czy Call of Duty 2) – gra się wtedy jak na konsolach!

>>> 6 cyfrowych przycisków i 2 spusty wystarczą w każdej grze.

KONKURS

Do wygrania pad Saitek P990

Czy pad Saitek P990 ma specjalną funkcję przydatną w grach:
A. RTS
B. FPS

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SONY PSP

Najbardziej pożądany gadżet roku

Sony Polska | 1099 zł | www.sony.pl.

KONKURS

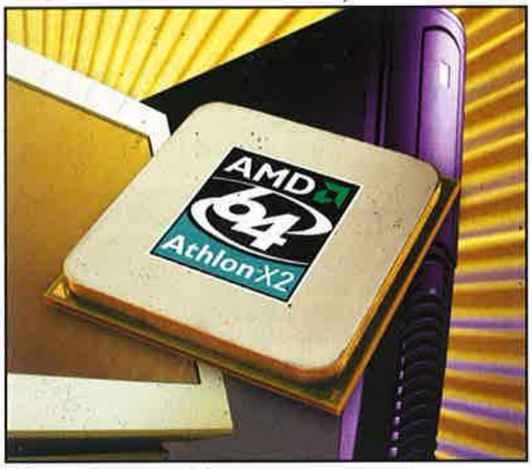
Do wygrania 3 gry Twisted Metal Head-On na PSP

Czy konsola Sony PSP to:
A. przede wszystkim maszynka do gier
B. przede wszystkim budzik

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Konsolę obsługuje się klawiszami z charakterystycznymi rysunkami kwadratu, kółka, trójkąta i koła.

Pisaliśmy o tym w CD-Action kilka numerów wstecz, ale od tamtej pory nic się nie zmieniło – Sony PSP to wciąż najbardziej seksowny z gadżetów wypuszczonych w tym roku przez producentów sprzętu elektronicznego. Ta **przenośna konsola do gier z** nieprawdopodobnym ekranem i ogromnymi możliwościami multimedialnymi to coś, co cały czas, od dnia wrześniowej premiery, daje nam całą furę radości. Zamiast pisać o tym, co PSP potrafi, łatwiej byłoby powiedzieć, czego zrobić nie może – ta zabaweczka Sony odtwarza filmy i muzykę w formacie MP3, wyświetla zdjęcia, pozwala na surfowanie po Internecie (jedynym warunkiem jest bliskość bezprzewodowego hot-spota), przede wszystkim zaś pozwala grać w gry jakością zbliżone do tych znanych z PlayStation 2. Liczba dostępnych w Polsce tytułów przekroczyła już ćwierć setki, a dziesiątki kolejnych pojawiają się w zapowiedziach. To po prostu spełnienie marzeń każdego multimedialnego freaka. Uwaga! W zestawie poza samą konsolą dostajemy także kartę pamięci o pojemności 32 MB, słuchawki z pilotem, futerał ochronny, demo-disc oraz kilka innych, mniejszych dodatków.



AMD ATHLON™ 64 X2

Wielozadaniowość dla każdego!

KONKURS

Do wygrania procesor AMD Athlon™ 64 3500+ i inne gadżety firmy AMD

Czy procesor AMD Athlon 64 X2 to procesor:
A. dwujajeczny
B. dwurdzeniowy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

AMD | 1450 zł | www.amd.pl

Dla wszystkich tych, którzy zgrzytają zębami widząc na ekranie monitora ikonkę z klepsydrą, firma AMD przygotowała **nowy, dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 zwiększający wydajność pracy komputera nawet o 80% i umożliwiający jednoczesną płynną pracę wielu aplikacji oraz gier.** Dzięki swojej wewnętrznej architekturze procesor Athlon™ 64 X2 zapewnia prawdziwą wielozadaniowość i gwarantuje zupełnie nowe poziomy przetwarzania danych. Jeśli ma się go na pokładzie (a dokładniej na płycie głównej), można równocześnie nagrywać dyski CD, sprawdzać pocztę elektroniczną oraz edytować zdjęcia cyfrowe przy działającym w tle oprogramowaniu antywirusowym, a wszystko to bez jakiegokolwiek spowolnienia pracy komputera.

CLEARASIL FOR MEN

Upominek dla „prawdziwego" mężczyzny

Clearasil | 30-37 zł | www.clearasil.pl

No dobrze, czas się przyznać. Nie można całego czasu spędzać przed komputerem, niekiedy trzeba wyjść na imprezę, zaprosić koleżankę na wspólne oglądanie znaczków, ruszyć na miasto. Wypada wtedy dobrze wyglądać, a kolorowe pisma – od „Men's Health" po „Glamour" – zgodnie twierdzą, że promieniowanie monitora źle wpływa na cerę. Co robić? Skorzystać z odpowiednich... nie bójmy się tego słowa... **kosmetyków**. Takich jak Clearasil for Men z formułą MULTI-ACTION. Dobra wiadomość – z okazji świąt pojawiły się zestawy składające się albo z żelu pod prysznic i energizującego peelingu do mycia twarzy lub też żelu do golenia i balsamu po goleniu. Nie pytajcie nas, czym jest „energizujący peeling", bo i tak się na tym nie znamy. Na szczęście wiedzą to nasze dziewczyny, więc może one zafundują nam taki prezent na święta – bo na półroczny abonament World of Warcraft z ich strony chyba nie można liczyć. Aha, do każdego zestawu dodawana jest kosmetyczka, ponoć nowoczesna i efektowna. To równie trudno nam ocenić. Skąd mamy wiedzieć, czy jest efektowna, jeśli nie ma bump-mappingu?

KONKURS

Do wygrania 10 dużych zestawów Clearasil

Czy seria Clearasil for Men przeznaczona jest dla:
A. chłopców - prawie mężczyzn
B. dziewczyn - prawie kobiet

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

ARISTO PRESTIGE 790

Laptop dla wymagających

Comes | od 4799 zł (netto) | www.aristo.pl

Nowy laptop Aristo nie przez przypadek ma w nazwie słowo 'Prestige'. **To komputer dla najbardziej wymagających użytkowników notebooków**, którzy oczekują mobilności oraz najwyższej wydajności. To pierwsze zapewnia karta sieci bezprzewodowej pracująca w standardzie IEEE 802.11g, która umożliwia łączenie się z Internetem i transfer danych na poziomie 54 Mbps. Oprócz niej zastosowano w notebooku gigabitową kartę sieciową. Wysoka wydajność to zasługa procesora Intel Pentium Centrino II, twardego dysku o prędkości 5400 obrotów na minutę z cache'em 8 MB oraz karty graficznej ATi Mobility Radeon X600 z 128 MB VRAM. Laptopy Aritsto Prestige wyposażone są również w panoramiczną matrycę o przekątnej 15,4 cala i rozdzielczości WSXGA+ (1680 x 1050), nagrywarkę DVD-RW Dual, tuner TV z pilotem oraz czytnik kart pamięci (SD/MMC/MS). Warto dodać, że komputer objęty jest 24-miesięczną gwarancją 'door-to-door' na terenie całego kraju.

>>> Panoramiczna matryca ma przekątną 15,4 cala.

CONVERSE WADE

But-rarytas!

Amer Sport | 329 zł | www.converse.pl

Pierwszy but do koszykówki Chuck Taylor All Star powstał w 1917 r. Od tego momentu Converse stał się synonimem gry na parkiecie, a marka reprezentuje jej esencję i korzenie. Firma prowadzi również działalność edukacyjną i szkoleniową w poszukiwaniu nowych utalentowanych graczy. Akcję zainicjował sam Chuck Taylor, który nie tylko złożył własny podpis na butach, ale korzystając ze swego doświadczenia i charyzmy, wspierał rozwój młodych zawodników na całym świecie. Jednym z wychowanków programów szkoleniowych firmy Converse jest Dwyane Wade – najnowsze odkrycie świata koszykówki, obecnie zawodnik zespołu Miami Heat. Dwyane Wade od dwóch lat ściśle współpracuje z firmą, a efektem tej współpracy jest nowa linia produktów sygnowana jego nazwiskiem. Fachowcy uważają, że to w tej chwili **najlepszy sprzęt przeznaczony do gry w kosza**, ale... reszta szczegółów jest jeszcze w chwili pisania tego tekstu objęta tajemnicą, bowiem premiera całej linii w Polsce odbędzie się dopiero na początku grudnia. Nie przeszkodziło nam to jednak w przygotowaniu dla czytelników CD-Action niesamowitego rarytasu – macie pierwszą w Polsce sposobność wygrania butów zaprojektowanych przez Dwyane Wade'a!

>>> Dwayne Wade brał aktywny udział w projektowaniu tego buta.

KONKURS

Do wygrania buty Converse Wade

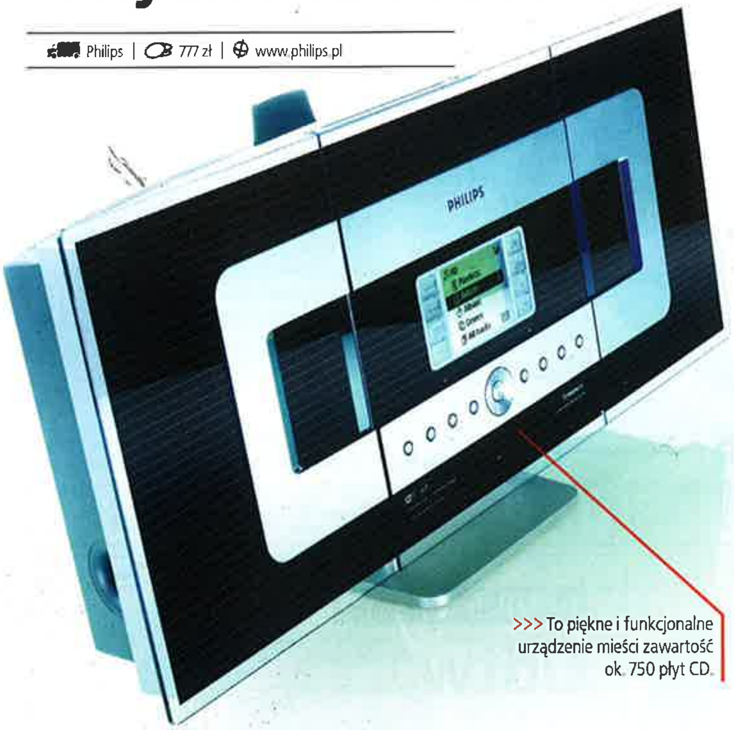
Czy w tworzeniu butów Converse Wade uczestniczył:
A. koszykarz
B. hokeista

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

PHILIPS STREAMIUM WACS700

Jedyne takie centrum

Philips | 777 zł | www.philips.pl



>>> To piękne i funkcjonalne urządzenie mieści zawartość ok. 750 płyt CD.

Bezprzewodowe Centrum Muzyki (Wireless Music Center) Streamium, oznaczone symbolem WACS700, to **wszechstronny system audio zdolny zapisać na wewnętrznym 40 GB dysku twardym zawartość 750 płyt CD**, przekonwertować je do postaci plików MP3 i przesyłać bezprzewodowo muzykę do maksymalnie pięciu stacji muzycznych rozmieszczonych w całym domu. To sprzęt, który w tym roku otrzymał prestiżową nagrodę EISA (europejska organizacja zrzeszająca dziennikarzy audio-wideo). Nic w tym dziwnego – – stylowy i nowoczesny wygląd Streamium Wireless Music Center stanowi elegancki dodatek do każdego pomieszczenia. Wyświetlacz LCD pokazuje informacje o odtwarzanych utworach, a pilot z wyświetlaczem LCD pozwala na dostęp do tych informacji w całym domu. Wbudowana baza danych Gracenote® CDDB natychmiast rozpoznaje i wyświetla dane o odtwarzanej muzyce. Ciekawostka – system wyposażony jest w szereg trybów działania, np. 'My Room, My Music', w którym możliwe jest przesyłanie innej muzyki do różnych pomieszczeń w tym samym czasie, lub 'Follow me', który umożliwia „podążanie" muzyki za osobą przemieszczającą się z pokoju do pokoju.

SAITEK CYBORG EVO

Joystick pełen mocy

Karuma/Saitek | 249 zł | www.saitek.pl

Cyborg Evo Force to **pierwszy na świecie w pełni konfigurowalny joystick z funkcją Force Feedback**. Zastosowanie bardzo mocnych silników odpowiedzialnych za efekt Force Feedback gwarantuje naprawdę intensywne doznania podczas każdego lotu i wyścigu. Jak twierdzą producenci joysticka – „cyborg pozwala odczuć każdy zakręt, turbulencję, każde trafienie". I tak jest w istocie, trzeba tylko uważać, by przy okazji nie stracić ręki... Cyborg Evo Force prezentuje się solidnie, jest też bardzo wytrzymały dzięki zastosowaniu przy jego produkcji wysokiej jakości komponentów. Joystick należy do rodziny produktów firmy Saitek korzystających z technologii programowania funkcji SST, dzięki czemu każdy z jego przycisków można przypisać do różnych opcji lub kombinacji posunięć.

>>> W procesie produkcji joysticka korzystano z najbardziej wytrzymałych komponentów.

KONKURS

Do wygrania joystick Cyborg Evo Force.

Czy joystick Cyborg Evo Force ma funkcję:

A. ABS

B. Force Feedback

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SAMSUNG SGH-D600

Telefon multimedialny

Samsung | 1999 zł (brutto) | www.samsung.pl

SGH-D600 to obecnie **flagowy telefon oferowany przez firmę Samsung na polskim rynku** – luksusowe cacko dla wszystkich, którzy cenią funkcjonalność i estetykę. Zwraca uwagę wyglądem – ma wewnętrzną antenę, rozsuwaną obudowę, stonowaną, elegancką stylistykę – jednak to nie jedyny powód, dla którego warto zwrócić na ten model uwagę. Jakie są pozostałe? To telefon wyposażony w aparat fotograficzny z lampą błyskową wykonujący zdjęcia o rozdzielczości 2 megapikseli. Zdjęcia można wyświetlać na ekranie telewizora (!!!), podłączając do niego aparat przy użyciu specjalnego gniazda. Możliwe jest również przypisywanie fotografii, a nawet sekwencji wideo do różnych numerów telefonów (będą wyświetlane, gdy dana osoba do nas zadzwoni) oraz proste edytowanie wykonanych fotografii (dodawanie emotikonek, ustalanie jasności i kontrastu). Aparat pozwala także na przeglądanie w pełnym trybie graficznym plików (np. pobranych przez łącze Bluetooth lub USB) w standardach MS Word, Excel, PowerPoint, PDF, plików TXT oraz w typowych formatach graficznych. Pliki wyświetlane są na ekranie aparatu D600 w dokładnie takiej samej postaci jak na monitorze komputera stacjonarnego!!!

>>> Łatwa nawigacja ułatwia przeglądanie plików typu MS Word, Excel i innych.

ATOMIC GS-11

Czarny koń na białym stoku

Atomic | 2299 zł | www.summit.pl

KONKURS

Do wygrania rękawice narciarskie Race
Czy Atomic to producent sprzętu:
A. biurowego
B. narciarskiego

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

Dodatkiem do nart Atomic GS-11 mogą być profesjonalna, oddychająca i nieprzemakalna kurtka narciarska GS-9 i eleganckie rękawice Race.

Fachowcy twierdzą, że **te narty będą „czarnym koniem" tegorocznego sezonu**. Atomic GS-11 to narty gigantowe skonstruowane na bazie technologii Beta i w całości wyposażone w profil tytanowy. To dzięki temu gwarantują one idealne, pozbawione niepotrzebnych oporów własności jezdne i pozwalają na osiągnięcie największych prędkości niezależnie od warunków panujących na stoku. Dynamikę zjazdu poprawiają wbudowane w płozy magnezowe kanały Power Channels, które sprawiają, że narta bardzo mocno trzyma się śniegu. Jak twierdzą producenci „nawet zwyciężając na linii mety nie podskakujesz ze szczęścia". Narty produkowane są w pięciu wersjach różniących się długością (kolejno: 166, 171, 176, 181 i 186 cm).

>>> Zanim wydrukujesz zdjęcie, możesz obejrzeć je na czytelnym wyświetlaczu LCD.

KONKURS

Do wygrania drukarka HP Photosmart 335
Czy drukarka HP Photosmart 335 pozwala na robienie wydruków kolorowych?
A. nie
B. tak

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.HP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

HP PHOTOSMART 335

Drukuj zdjęcia nawet na stoku!

Hewlett-Packard | 579 zł | www.hp.pl

Photosmart 335 to **leciutka drukarka fotograficzna**, która pozwala drukować realistyczne zdjęcia panoramiczne nawet na... plaży. Zaprojektowano ją z myślą o maksymalnie łatwym przenoszeniu i obsłudze. Urządzenie ma pięć wbudowanych gniazd na karty pamięci oraz port USB do podłączenia dowolnego aparatu zgodnego ze standardem PictBridge i większości dysków flash ze złączem USB. Opcjonalna przystawka Bluetooth2 pozwala na drukowanie nawet bezpośrednio z telefonu komórkowego. Ekran LCD o przekątnej 3,8 cala umożliwia łatwe przeglądanie i wybieranie zdjęć, a technologia HP Real Life na ich poprawianie, np. usuwanie efektu czerwonych oczu lub korektę oświetlenia.

GENIUS MP3-DJ

Odtwarzacz na wisiorku

NTT System/Incom | 250 zł (wersja 256 MB) | www.genius-europe.com

MP3-DJ Geniusa to **nie większy od zapalniczki, elegancki odtwarzacz plików mp3**, który radzi sobie także z plikami WMA i WAV. Wyposażony jest także w dyktafon (oferujący jakość wyższą niż inne produkty w tym przedziale cenowym), tuner radiowy z możliwością zapamiętania 30 stacji oraz pięciostopniowy equalizer, który pozwala samodzielnie dostosować brzmienie odtwarzanej muzyki. Urządzenie bazuje na interfejsie USB 2.0, co gwarantuje szybkie przesyłanie danych. Zasilany jest jedną baterią AAA (mały paluszek), która wystarcza na około 10 godzin pracy odtwarzacza. Słuchawki dodawane do zestawu mają specjalnie wzmocniony kabel, dzięki czemu nie przecierają się szybko i można je nosić także jako wisiorek. MP3-DJ dostępny jest w wersjach 256, 512 i 1024 MB.

KONKURS

Do wygrania odtwarzacz Genius MP3-DJ
Czy odtwarzacz Genius MP3-DJ odtwarza pliki typu:
A. mp3
B. 666

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.GM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

>>> Port USB 2.0 pozwala na szybki transfer danych

PENTAX OPTIOWPI

Aparat dla podwodniaków

Apollo Electronics | 1390 zł | www.apollo.pl

KONKURS

Do wygrania słuchawki Apollo aH1000

Czy aparat Pentax OptioWPi pozwala robić zdjęcia:

A. w przestrzeni kosmicznej

B. pod wodą

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Na pierwszy rzut oka wygląda normalnie, ale Pentax OptioWPi to aparat przygotowany przede wszystkim z myślą o użytkownikach, którzy chcą pstrykać fotki... pod wodą. Aparat ten ma bowiem wodoodporną konstrukcję, która umożliwia ciągłe, **podwodne fotografowanie przez 30 minut na głębokości do półtora metra.** Cienka, płaska obudowa o grubości 22 mm chroni aparat także przed piaskiem i pyłem. To nie jedyne zalety tego Pentaxa – ma on duży, dwucalowy monitor LCD, trzykrotny zoom optyczny oraz możliwość wykonywania zdjęć w rozdzielczości 6 megapikseli. Spośród jego szeregu funkcji dodatkowych warto także wymienić ciągły autofokus (pozwalający na utrzymanie ostrości poruszających się obiektów czy zwierząt), funkcję odzyskiwania skasowanych omyłkowo zdjęć oraz synchronizację zapisu zdjęcia z maksymalnie dwudziestosekundowym dźwiękiem.

LOGITECH QUICKCAM FUSION

Zabawa z avatarami

Logitech | 399 zł | www.logitech-sklep.pl

Internetowa kamerka QuickCam Fusion to jedno z czterech podobnych urządzeń firmy Logitech obsługujących oprogramowanie Avatars. Pozwala ono na prezentację, np. podczas telekonferencji, wirtualnej twarzy użytkownika z odwzorowaniem jej mimiki. Twarze avatarów mogą być poważne lub całkowicie zwariowane. Fusion obsługuje rozdzielczość maksymalną 1280 x 960 pikseli, podłącza się ją do komputera za pośrednictwem interfejsu USB 2.0. Najlepszą jakość obrazu przekazywanego przez kamerkę gwarantuje technologia Logitech RightLight™, a czyste brzmienie dźwięku rejestrowanego przez wbudowany mikrofon bliźniacza technologia – RightSound™.

>>> Maksymalna rozdzielczość obiektywu to 1280 x 960 pikseli.

KONKURS

Do wygrania kamera Logitech QC Fusion

Czy Logitech QC Fusion to:

A. kamera internetowa

B. fuzja strzelecka

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

FREECOM NETWORK MEDIAPLAYER-35

Multimedia z Sieci

Freecom | 688 zł | www.freecom.pl

Network MediaPlayer-35, niezwykłe urządzenie firmy Freecom, to **sieciowy odtwarzacz plików DivX, jpg i mp3, w którym zamiast twardego dysku znajduje się interfejs LAN o prędkości 10/100 Mb.** Co to oznacza? Network MediaPlayer-35 może pobierać przez Sieć utwory muzyczne, filmy lub zdjęcia, następnie odtwarzać je za pośrednictwem podłączonych do niego urządzeń, takich jak telewizory czy zestawy audio. Dostarczany w komplecie z pilotem zdalnego sterowania, kablami przyłączeniowymi oraz oprogramowaniem umożliwia błyskawiczną i prostą konfigurację. Duża zaletą Network MediaPlayera jest jego cicha praca – pod tym względem spełnia on wymogi stawiane najlepszym zestawom audio-wideo.

>>> Network MediaPlayer-35 odtwarza pliki DivX, jpg i mp3.

KONKURS

Do wygrania Freecom Network MediaPlayer-35

Czy Freecom Network MediaPlayer-35 pozwala na odtwarzanie plików mp3?

A. nie

B. tak

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

RAZER COPPERHEAD

Mysz dla e-sportowca

Multimedia Vision | 279 zł | www.razer.pl

>>> Rozdzielczość 2000 dpi zapewnia precyzję ruchów.

KONKURS

Do wygrania myszka Razer Copperhead

Czy myszka Razer Copperhead przeznaczona jest do:

A. grania na komputerze

B. zjadania sera

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Copperhead to pierwsza myszka w ofercie firmy Razer, która wykorzystuje technologię laserową. Została ona stworzona przede wszystkim **z myślą o graczach i e-sportowcach**, czyli tych użytkownikach, dla których precyzja i szybkość ruchu są najważniejsze. Dzięki zastosowaniu zawansowanego mechanizmu laserowego Razer Precision Copperhead pracuje w rozdzielczości 2000 dpi, a jego częstotliwość działania to 1000 Hz przy 16-bitowej transmisji danych. Czas reakcji sensora osiąga niesamowity wynik – uwaga, uwaga! – jednej milisekundy. Dużym atutem myszki Copperhead jest jej ergonomiczny kształt dostosowany zarówno dla osób prawo-, jak i leworęcznych. Podobnie jak w innych gryzoniach zbliżonej klasy, sterowniki Razer Copperhead mają funkcję On-the-Fly Sensitivity, pozwalającą na zmianę czułości myszki „w locie". Jako jedyna myszka dla graczy Copperhead ma wbudowane 32 KB pamięci, co daje możliwość przechowania ustawień w pięciu różnych konfiguracjach. To funkcja szczególnie przydatna graczom turniejowym, czego potwierdzeniem jest wybór Copperheada na oficjalną myszkę tegorocznych finałów World Cyber Games w Singapurze.

A4TECH NB-50

Bez przewodu, bez baterii

Multioffice | 50 zł | www.multioffice.pl

Zdawać by się mogło, że w sprzęcie takim jak komputerowa myszka trudno wymyślić już coś nowego. Tymczasem... A4Tech NB-50 to druga na świecie, po wcześniejszym modelu A4Tech NB-30, **bezprzewodowa mysz działająca bez żadnej dodatkowej baterii**. NB-50 składa się z dwóch elementów – samej bezprzewodowej myszy optycznej oraz specjalnego mouse-pada, który zasila myszkę, generując prąd przez indukcję elektromagnetyczną. Czary-mary! Mysz została także wyposażona w dodatkowe przyciski, działające – co ciekawe – na zasadzie przeciwieństw. Można pod nie przypisać często wykorzystywane w wielu programach (np. Word, Excel) komendy typu 'zoom in', 'zoom out' czy 'page up' i 'page down'. W urządzeniu zastosowano najnowocześniejszą technologię RFID, która zapobiega interferencji fal radiowych wysyłanych przez myszy, dzięki czemu nawet 100 użytkowników może używać ich w tym samym pomieszczeniu bez najmniejszych zakłóceń.

>>> Specjalna podkładka zasila myszkę dzięki zjawisku indukcji.

KONKURS

Do wygrania myszka A4Tech NB-50

Czy myszka NB-50 jest zasilana dzięki zjawisku:

A. indukcji

B. inflacji

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KONKURS

Do wygrania drukarka Epson Picture Mate 100

Czy producentem drukarki Picture Mate 100 jest firma:

A. Epson

B. Picture Mate

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.EPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Jakość zdjęć nie ustępuje tym przygotowywanym w studiu fotograficznym.

EPSON PICTUREMATE 100

Jedyne takie centrum

Epson | 629 zł | www.epson.pl

Epson PictureMate 100 to niewielkie, kompaktowe urządzenie umożliwiające **drukowanie zdjęć jakością niczym nieodbiegającą od tej ze studia fotograficznego**, a wszystko to za dotknięciem jednego przycisku, nawet bez używania komputera. Zamontowany w drukarce klarowny wyświetlacz o przekątnej półtora cala daje możliwość swobodnego oglądania i wybierania zdjęć. Opcjonalny akumulator pozwala na korzystanie z drukarki także poza domem czy miejscem pracy, a wersja drukarki przeznaczona do współpracy z telefonami komórkowymi umożliwia wykorzystanie modułu Bluetooth do drukowania zdjęć bezpośrednio z pamięci aparatu! Najważniejsza jest jednak jakość wydruków oferowanych przez PictureMate 100, które są pozbawione jakichkolwiek smug i błędów, mają żywe kolory, które nie blakną z czasem. To zdjęcia naprawdę warte oprawienia, a przy tym tańsze niż przygotowane w studiu fotograficznym!

PHILIPS PSA

Muzyka dla sportowców

Philips Polska | w zależności od modelu 499-999 zł | www.philips.pl

Już od długiego czasu firma Philips przygotowuje urządzenia – głównie **odtwarzacze MP3**, choć nie tylko – **przeznaczone dla sportowców**. Również w tym roku na rynek trafiło kilka urządzeń z serii PSA, będących udoskonaloną wersją wcześniejszych modeli. Różnice polegają przede wszystkim na stylistyce, pojemności, wytrzymałości baterii oraz wbudowanej funkcji wirtualnego trenera. Ale po kolei – najdroższe z nowych urządzeń PSA ma pojemność 6 GB (to PSA615), a najtańsze 512 MB (to PSA235). Bateria litowo-jonowa zastosowana we wszystkich odtwarzaczach pozwala na pracę bez przerw przez ponad 12 godzin. Funkcja wirtualnego trenera pozwala na rejestrowanie przebiegu treningu, urządzenie „mówi" również użytkownikowi, jak długo ćwiczy, jaki dystans przebiegł itd. To wielka pomoc przy codziennych ćwiczeniach. Częścią zestawu jest również specjalna opaska, która umożliwia przymocowanie odtwarzacza do ramienia. Dla wszystkich tych, którzy przy wysiłku fizycznym potrzebują słuchać muzyki.

FANATIC MOUNTAIN PRO

Plecak dla kozaków

Lulagoga | 436 zł | www.lulagoga.pl

To oczywiste – najbardziej ekstremalni fani snowboardu muszą korzystać z najbardziej ekstremalnego sprzętu. I nie dotyczy to tylko samej deski, wiązań czy butów, ale również akcesoriów dodatkowych, choćby takich jak plecak. **Fanatic Mountain Pro to właśnie sprzęt dla największych kozaków stoku**. Jest w całości wodoodporny, ma sporą pojemność (28 litrów), wyposażono go w dwa systemy nośne (piersiowy i biodrowy) oraz nosidełko na deskę. Co najważniejsze – w części przylegającej do pleców ma zamontowany specjalny ochraniacz na kręgosłup, popularnie zwany „żółwikiem". Trudno o lepszą gwarancję bezpieczeństwa!

>>> Schowany z tyłu „żółwik" zapewnia wygodę i bezpieczeństwo.

KONKURS

Do wygrania plecak Fanatic Mountain Pro

Czy plecak Mountain Pro ma tzw.:

A. żółwika

B. krecika

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MICROSOFT XBOX 360

Pudełko do gier Billa Gatesa

Microsoft | ok. 1299/1699 zł | www.xbox.com

Niestety to zabawka, którą trudno będzie kupić w Polsce. Chociaż europejski debiut Xboxa 360 miał miejsce 2 grudnia, w naszym kraju konsola nie będzie oficjalnie dostępna, bowiem plany koncernu Microsoft nie obejmują – przynajmniej do drugiej połowy 2006 roku – jej lokalnej premiery. Na szczęście znaleźli się tacy, którzy wzięli sprawy w swoje ręce – **360-kę będzie można kupić w sklepach wysyłkowych** takich jak Ultima.pl (cenę konsoli podajemy właśnie na tej podstawie). Nowy Xbox ma procesor taktowany zegarem 3,2 GHz, wyspecjalizowany układ graficzny firmy ATI, a wbudowany czytnik DVD pozwala odtwarzać dwuwarstwowe płyty z filmami, płyty z muzyką audio i w formie plików MP3. Xbox 360, jako konsola nowej generacji, oferuje gry wyglądające dużo lepiej od tego, co znamy z PlayStation 2 czy starego Xboxa, zbliżone mniej więcej do klasy aktualnych produkcji przeznaczonych na komputery PC. **Konsola będzie sprzedawana w dwóch wersjach różniących się ceną i dodatkami** – deluxe (z twardym dyskiem i bezprzewodowymi kontrolerami) oraz standardowej (m.in. bez twardego dysku). Więcej na temat konsoli na stronie 112.

>>> Potężniejszy od wszystkich konsol i większości PeCetów. Tylko kiedy się pojawi oficjalnie?

ZEGARKI Q&Q

Zegarki nakręcane radiem

Apollo Electronics | ok. 200 zł (w zależności od modelu) | www.apollo.pl

Mamy dobrą wiadomość dla maniaków punktualności – w ofercie firmy Q&Q pojawiły się wyjątkowe zegarki, które pokazują właściwą godzinę dużo dokładniej niż większość tradycyjnych czasomierzy. Na czym polega ich sekret? Specjalna, wbudowana antena odbiera sygnał radiowy emitowany przez nadajniki znajdujące się m.in. w Niemczech, Japonii, Wielkiej Brytanii i USA, a następnie odpowiednio uaktualnia wskazania czasu i daty. Zegarki Q&Q mogą odbierać sygnał radiowy w promieniu do 1000 km od nadajnika! Seria zegarków sterowanych radiem obejmuje kilkanaście różnych modeli – na każdym z nich znajduje się adnotacja 'Radio controlled'.

>>> Radio Controlled oznacza, że zegarki te są nastawiane drogą radiową.

LOGITECH HARMONY REMOTE 885

Combo dla leniuchów

Logitech | 899 zł | www.logitech-sklep.pl

Coraz więcej w naszych domach sprzętu audio-wideo sterowanego pilotami, a co za tym idzie – coraz więcej w naszych domach pilotów. A z takimi pilotami, jak wiadomo, zawsze są kłopoty – gdzieś się gubią, gdzieś wpadają, coś się w nich psuje. Jest na to rada – **uniwersalny pilot** firmy Logitech o nazwie Harmony 885. To urządzenie, które pozwoli oswoić każdy sprzęt, w tym także najbardziej skomplikowane systemy HDTV i PVR. Ponadto wyposażono je w kolorowy, wielofunkcyjny wyświetlacz, niskoprofilową stację ładującą oraz możliwość programowania pilota przy użyciu komputera klasy PC. Warto pochwalić również bardzo atrakcyjny wygląd, który pasuje nawet do najbardziej nowoczesnych urządzeń audio-wideo.

KONKURS

Do wygrania pilot Logitech Harmony 885

Czy urządzenie Logitech Harmony 885 to:

A. pilot oblatywacz

B. pilot do urządzeń elektronicznych

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

FREECOM TOUGHDRIVE 2.5" PRO

Najtwardszy twardziel wśród twardzieli

Freecom | około 459 zł | www.freecom.pl

>>> Wzmocniona obudowa ochroni twoje dane przed wstrząsami.

Zmiany w informatycznych technologiach wpłynęły na sposób, w jaki podchodzimy do danych zapisanych na komputerze. Dziś możliwe jest to, co kiedyś było nie do pomyślenia – muzykę i filmy zapisuje się w popularnych formatach cyfrowych, a przeniesienie ich z jednego komputera na drugi, nawet mimo ogromnej objętości tych plików, nie stanowi większego problemu. Wystarczy pamięć USB, płyta DVD lub przenośny dysk twardy. Jednym minusem takich rozwiązań – szczególnie tego ostatniego – jest niebezpieczeństwo uszkodzenia nośnika w trakcie transportu. Na ten problem jednak również znalazło się lekarstwo – ToughDrive 2.5" Pro. **Ten przenośny napęd firmy Freecom to najbardziej wytrzymałe urządzenie w swojej klasie.** Specjalna, wzmocniona obudowa nie tylko estetycznie wygląda, ale także oferuje ochronę przed większością przypadkowych wstrząsów i uderzeń, jak i upadkiem z wysokości nawet dwóch metrów. Teraz o możliwość uszkodzenia nośnika nie trzeba już się martwić!

KONKURS

Do wygrania twardy dysk Freecom Tough Drive

Czy Freecom Tough Drive to:
A. miękki dysk miękki
B. twardy dysk twardy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

EPSON EMP-S3

Projektor uniwersalny

Epson | około 3400 zł | www.epson.pl

Epson EMP-S3 to **projektor multimedialny** zapewniający profesjonalną jakość obrazu w pracy i w domu. Dzięki przemyślanej konstrukcji sprawdza się równie dobrze w pomieszczeniach, w których zazwyczaj korzysta się z projektorów (aulach, salach wykładowych itd.), jak i w miejscach dużo mniejszych, np. w pokoju dziennym. Wśród zalet Epsona EMP-S3 wymienić należy m.in. łatwość konfiguracji, podłączenia i obsługi, niewielkie gabaryty i wagę, co czyni go idealnym do przeprowadzania prezentacji z komputerów mobilnych. Warto również wspomnieć o zastosowanej w projektorze technologii Epson 3LCD, dzięki której obraz jest ostry i nasycony żywymi kolorami. Epson EMP-S3 może być zresztą wykorzystany nie tylko przy prezentacjach – pozwala bowiem na wyświetlanie obrazu z gier, filmów z odtwarzaczy DVD czy fotografii uchwyconych za pośrednictwem cyfrowych aparatów. To prawdziwie uniwersalny projektor.

>>> Projektor EMP-S3 może wyświetlać zarówno biznesowe prezentacje, jak i filmy DVD

APOLLO TRAVELLER VOCAL

Elektroniczny tłumacz

Apollo Electronics | 330 zł | www.apollo.pl

Translator Apollo Traveller Vocal to urządzenie, które przyda się każdemu, kto planuje w najbliższym czasie wybrać się w bliższą lub dalszą podróż – ten elektroniczny tłumacz zawiera ogromną bazę słownictwa (200 000 słów i 8000 użytecznych zwrotów!) z aż 10 najpopularniejszych języków: angielskiego, polskiego, niemieckiego, francuskiego, hiszpańskiego, włoskiego, rosyjskiego, ukraińskiego, czeskiego i słowackiego. Absolutnie nowatorskim rozwiązaniem jest natomiast **funkcja wymowy – głosy lektorów z wyraźnym akcentem wymawiających poszczególne wyrazy znacząco ułatwia naukę języka.** Translator wyposażony jest również w funkcje dodatkowe: kalkulator, spis adresów i telefonów, notatnik, terminarz, notes menedżerski, moduł konwersji walut, miar i wag oraz rozmiarów ubrań i butów. Wszystko to – oraz eleganckie etui i słuchawki w zestawie – sprawia, że dla globtrotera to gadżet prawdziwie niezastąpiony.

>>> Traveller nie tylko tłumaczy teksty, ale i podpowiada właściwą wymowę!

KONKURS

Do wygrania Apollo Traveller

Czy wśród języków obsługiwanych przez urządzenie Apollo Traveller znajduje się:
A. angielski
B. marsjański

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KENSINGTON WIFI FINDER PLUS

Gadżet, który szuka sieci

Acco | 105 zł (netto) | www.acco.pl

WiFi Finder Plus to niewielki gadżet **niezwykle przydatny wszystkim tym, którzy korzystają** (np. w laptopie czy konsoli Sony PSP) **z hot-spotów sieci bezprzewodowych.** Co więcej, by sprawdzić, czy w danym momencie znajdujemy się w zasięgu bezprzewodowej sieci WiFi 802.11, wystarczy nacisnąć zaledwie jeden przycisk. WiFi Finder Plus automatycznie wykryje moc sygnału, a wynik pokaże za pomocą wskaźnika z diod LED. Ponadto urządzenie pozwala na wykrywanie sieci i sprzętu Bluetooth. WiFi Finder Plus to maleństwo, które można nosić nawet jako breloczek do kluczy!

KONKURS

Do wygrania urządzenie Kensington Wi-Fi Finder Plus

Czy Wi-Fi Finder Plus potrafi wykryć?
A. sieć bezprzewodową
B. minę przeciwpiechotną

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KOMPUTRONIK Q-LINE

Q-line – Queen of Quality

Komputronik | od 23,90 zł (mysz Solid QL-32) do 89,90 zł (głośniki Loop QL-642) | www.komputronik.pl

Q-Line to oznaczenie nowej linii produktów firmy Komputronik, na którą składają się różnego rodzaju urządzenia peryferyjne do komputerów klasy PC. Logo Q-Line pojawia się m.in. na dwóch rodzajach klawiatur – płaskiej i wygodnej w użyciu Twister QL-372 Ultra Flat oraz multimedialnej Style QL-247. Przy obsłudze gier przyda się również myszka Solid QL-32, wyposażona w sensor optyczny o rozdzielczości 800 dpi, przeznaczona zarówno dla osób prawo- i leworęcznych. Q-Line to także słuchawki z mikrofonem Winter QL-256, które dzięki swojej niskiej cenie są idealne do zastosowań, takich jak czaty, telefonia internetowa czy gry sieciowe. Inne dźwiękowe urządzenie w linii Q-Line to zestaw głośnikowy Loop QL-642, na który składają się dwie kolumienki satelitowe i subwoofer.

KONKURS

Do wygrania sprzęt z linii Q-Line

Jak brzmi hasło reklamowe marki Q-line:

A. Queen of Quality

B. Dancing Queen

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KQ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Linia Q-Line to funckjonalny sprzęt w bardzo atrakcyjnych cenach.

PENTAGRAM PINCODE+

Dane zabezpieczone!

Multimedia Vision | 699 zł | www.pentagram.pl

Pentagram PINCode+ to **rozwiązanie dla wszystkich tych, którzy nie chcą, by przenoszone za pośrednictwem pamięci zewnętrznych dane trafiły w niepowołane ręce**. Dlaczego? PINCode+ wymaga autoryzacji użytkownika przed umożliwieniem dostępu do informacji – autoryzacja (bazująca na 4-cyfrowym kodzie PIN) przeprowadzana jest na poziomie sprzętowym, dzięki czemu hasła nie można programowo złamać. Dodatkowo można skorzystać z drugiego poziomu zabezpieczeń, czyli programowego szyfrowania partycji pamięci. Pojemność PINCode+ to 2 gigabajty, co przy dużej wydajności (dzięki interfejsowi USB 2.0 odczyt danych wynosi ok. 24 MB/s, a zapis ok. 17 MB/s) sprawia, że praca z takim dyskiem to sama przyjemność.

KONKURS

Do wygrania urządzenie Pentagram PINCode+

Czy Pentagram PINCode+ ma pojemność:

A. 2 litrów

B. 2 gigabajtów

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> 4-cyfrowy PIN zabezpiecza wszystkie dane.

PHILIPS GOGEAR HDD6320

Muzyka z twardzielem w kieszeni

Philips Polska | ok. 1399 zł | www.philips.pl

Nowe odtwarzacze plików MP3 i WMA wprowadzone przez Philipsa pod nazwą GoGear to kontynuacja wcześniejszych modeli firmy – jest to więc konstrukcja sprawdzona, niezawodna, a teraz wyposażona dodatkowo w kilka ciekawych nowinek. Jak zwykle zwraca uwagę stylowe wzornictwo sprzętu – to jedno z bardziej eleganckich urządzeń tego typu dostępnych na rynku. Efektowny design to jednak wcale nie największa z zalet GoGear HDD6320, bo dużo ważniejsza jest **spora pojemność dysku (30 GB) oraz bardzo ergonomiczny sposób obsługi.** To zasługa podświetlanych (!!!) paneli dotykowych oraz systemu SuperScroll™, dzięki któremu przeszukiwanie zbiorów muzycznych jest bardzo proste. Na dużym, kolorowym wyświetlaczu LCD GoGear HDD6320 potrafi także wyświetlać fotografie zapisane w formacie JPEG. Również w nocy, ekran ma bowiem także podświetlenie.

KONKURS

Do wygrania odtwarzacz Philips GoGear HDD6320

Czy pojemność odtwarzacza Philips GoGear HDD6320 wynosi:

A. 30 GB

B. 30 mm³

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.PO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

BATMAN: ANTOLOGIA FILMOWA 1989-1997

Wszystko o nietoperzu

Warner Brothers | 220 zł | www.whv.pl

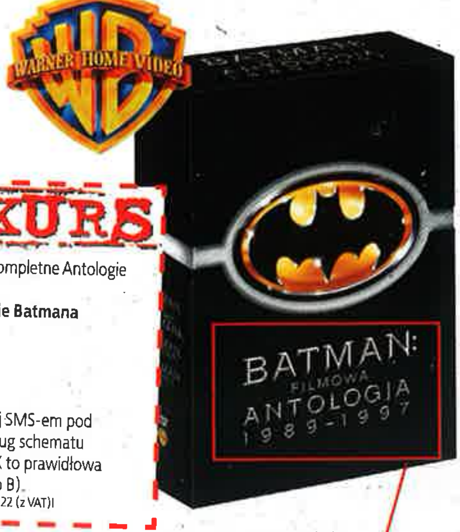
Po niedawnej premierze kinowego przeboju „Batman: Początek" Człowiek Nietoperz przeżywa prawdziwy renesans popularności. Nic więc dziwnego, że właśnie teraz ukazuje się **antologia czterech filmów z Batmanem** – są to „Batman" i „Powrót Batmana" Tima Burtona oraz „Batman Forever" i „Batman i Robin" Joela Schumachera. Wszystkie te filmy po raz pierwszy w Polsce pojawiają się w wydaniach dwupłytowych i zawierać będą łącznie aż 18 godzin nowych dodatków specjalnych (w tym komentarze reżyserów). W podstawowej wersji antologii wszystkie filmy zebrane będą w wyjątkowym opakowaniu, ale będzie można je kupić również oddzielnie.

KONKURS

Do wygrania 3 kompletne Antologie Batmana

Czy na kostiumie Batmana widnieje:
A. nietoperz
B. jamnik

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.WB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



>>> Tego jeszcze nie było – wszystkie filmy o Batmanie z lat 1989-1997 w dwupłytowych wydaniach.

MSI MEGA PLAYER 533

Mega Player – mega granie

MSI Polska | 129 zł | www.msi.pl

Odtwarzacze MP3 to obecnie sprzęt, który na stałe zagościł w naszych kieszeniach, kieszonkach i kieszoneczkach. Nowy odtwarzacz z rodziny MegaPlayer, oznaczony kodem MP533, to typowe urządzenie tego typu, które jednak, dzięki atrakcyjnemu wyglądowi i cenie, powinno zwrócić uwagę wszystkich szukających **sprzętu niedrogiego, ale kompletnego, nowoczesnego i wykonanego z odpowiednią dbałością o szczegóły.** MP533 ma wbudowane radio FM (z pamięcią 15 stacji), 128 MB pamięci flash, wyświetlacz LCD o rozdzielczości 96 x 25, łącze USB 2.0 oraz wejście dla kart SD/MMC, co umożliwia właściwie nieograniczone rozszerzanie pamięci. Niby zwykły, a jednak mega!

KONKURS

Do wygrania odtwarzacz Mega Player 533, 2 kamery internetowe MSI StarCam 370+ oraz 3 odkurzacze USB do klawiatury MiniVacuum3.

Czy liczba stacji radiowych, jakie może zapamiętać MP533 to:
A. 15
B. 69

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Wyświetlacz o rozdzielczości 96 x 25 pokazuje informacje o utworach.

DORO FLEXUS HS 2005

Akcesoria dla gaduł

Doro | 179 zł | www.doro.com.pl

Flexus to nowa marka akcesoriów firmy Doro zaprojektowanych tak, by pasowały nie tylko do każdego telefonu komórkowego, ale także... do telefonów stacjonarnych. Flexus to zarówno dodatki zabezpieczające i zapobiegające uszkodzeniu aparatów telefonicznych, jak i produkty poprawiające komfort rozmowy, np. zestaw słuchawkowy obsługujący standard Bluetooth. To najciekawsze urządzenie w całej serii, wyjątkowo praktyczne, z długim czasem pracy (do 10 h) i czuwania (do 200 h). Zasięg działania takiego zestawu słuchawkowego wynosi nawet 10 metrów (od telefonu). Atutem modelu HS 2005 jest elastyczne mocowanie, które sprawia, że słuchawka założona za ucho cały czas trzyma się pewnie.

KONKURS

Do wygrania słuchawki z linii Doro Flexus

Czy słuchawki Doro Flexus przeznaczone są do:
A. telefonów komórkowych
B. maszynek do golenia

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Jeśli chcesz wygodniej korzystać z telefonu, wypróbuj urządzenia z linii Flexus.

>>> Obudowa Trek 320R mieni się wszystkimi barwami tęczy.

GENIUS TREK 320R

Kamerka w barwach tęczy

NTT System/Incom | 110 zł | www.genius-europe.com

Dla ekstrawaganckich internautów – Trek 320R **to nie tylko kamerka sieciowa dobrej jakości, ale także atrakcyjny gadżet** będący ozdobą biurka, a wszystko za sprawą obudowy, która w trakcie pracy mieni się wszystkimi kolorami tęczy. Efekt jest naprawdę magiczny! Trek 320R to jednak sprzęt warty uwagi nie tylko ze względu na te czary. Kamerka oferuje matrycę o rozdzielczości 330 tysięcy pikseli oraz wbudowany mikrofon pozwalający na przesyłanie dźwięku bardzo dobrej jakości. Poza pracą w trybie internetowym, Trek 320R potrafi także nagrywać filmy i robić zdjęcia (to ostatnie wyjątkowo łatwo – służy do tego specjalny przycisk). Dzięki dołączonemu oprogramowaniu kamera potrafi wykrywać ruch w obiektywie, a następnie – na przykład – wysyłać wykonane zdjęcie pod wskazany adres e-mail.

KONKURS

Do wygrania kamerka Genius Trek 320R

Czy kamerka Genius Trek 320R:
A. zmienia kolor obudowy
B. lewituje nad powierzchnią biurka

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.GK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

NVIDIA® GEFORCE™ 6800 GS

NVIDIA GeForce 6800 GS

Nvidia | ok. 850 zł (w zależności od sklepu) | www.nvidia.pl

Święta dla graczy to z jednej strony okres największych, najbardziej oczekiwanych premier, z drugiej zaś strony często także moment, w którym konieczny jest upgrade sprzętu. GeForce 6800 GS – nowa karta graficzna firmy NVIDIA – to w chwili obecnej **jeden z najlepszych wyborów, jeśli chodzi o ten komponent zestawu komputerowego.** To produkt dla zapalonych graczy z ograniczonym budżetem – karta, która doskonale sprawdzi się w najnowszych produkcjach, a jednocześnie nie „trzepnie" zbyt mocno po kieszeni. Układ graficzny GeForce 6800 GS oferuje 12 potoków i wyposażony jest w 256-bitowy interfejs pamięci, procesor działający z szybkością 425 MHz oraz pamięć GDDR3 taktowaną częstotliwością 1 GHz. Karta ma również moduł wspomagający odtwarzanie filmów wideo, oferujący doskonałą jakość obrazu także w formacie High Definition. Co ważne dla graczy, GeForce 6800 GS obsługuje shadery 3.0, technologię HDR, daje także możliwość współpracy dwóch kart w trybie SLI. To także karta, która jest bardzo podatna na „podkręcanie" – sprawny overclocking może zbliżyć jej wydajność nawet do tej modelu 6800Ultra!

KONKURS

Do wygrania karta graficzna GeForce 6200.

Czy producentem chipsetu w kartach z serii GeForce jest:

A. firma Nvidia

B. firma General Force

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.NV.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Wysoka wydajność i niska cena – GeForce 6800 GS to najlepszy wybór dla większości graczy.

SONY BUZZ! I SONY SINGSTAR 80S

Muzyczne szaleństwo dla całej rodziny

Sony Polska | 179 zł (SingaStar 80s), 229 zł (Buzz!) | www.playstation.pl

Na końcówkę tego roku firma Sony przygotowała dwa niesamowite interaktywne gadżety przeznaczone dla posiadaczy konsoli PlayStation 2. Te dwie aplikacje – bo trudno nazwać je po prostu grami – to SingStar 80s i Buzz! Dlaczego warto zwrócić na nie uwagę? SingStar 80s to najnowsza część serii SingStar, która dzięki dołączonym do zestawu mikrofonom potrafi **zamienić konsolę PS2 w domowy zestaw karaoke.** To, co różni SingStar 80s od jego poprzedników, to obecność polskich piosenek, m.in. „Córki Rybaka" Rudiego Schuberta, „Chałupy Welcome To" Zbigniewa Wodeckiego, „A ja wolę moją mamę" Majki Jeżowskiej czy „Kocham Cię jak Irlandię" Kobranocki. Łącznie będzie można zaśpiewać aż piętnaście rodzimych hitów z lat 80, tyle samo będzie też utworów zagranicznych (m.in. 'Material Girl' Madonny). **Buzz! z kolei to muzyczny quiz** – w tym zestawie, zamiast mikrofonów, znajdują się cztery specjalne kontrolery przypominające urządzenia używane przez uczestników w telewizyjnych turniejach wiedzy. Tu również pojawią się pytania dotyczące polskiej muzyki rozrywkowej. Uwierzcie nam – trudno o lepszą rozrywkę dla całej rodziny w wolne dni.

KONKURS

Do wygrania zestaw gier firmy Sony

Czy wśród utworów wykorzystanych w SingStar 80s pojawia się:

A. Córka rybaka

B. Córa pułku

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Buzz! sprzedawany jest z czterema specjalnymi kontrolerami.

WD EXTREME LIGHTED COMBO

Funky Combo

Western Digital | 950 zł (wersja 320 GB) | www.wdc.com

Nowoczesna elektronika użytkowa i sprzęt komputerowy muszą nie tylko spełniać najwyższe wymagania dotyczące jakości i funkcjonalności, ale również te dotyczące efektownego wyglądu. Na pewno nie stanowi to problemu dla przenośnych twardych dysków Extreme Lighted Combo firmy Western Digital. **Napędy te, wyposażone w porty FireWire i USB 2.0, mają pojemność 160 GB lub 320 GB oraz... niezwykłą, półprzezroczystą obudowę, której kolor podświetlenia można samodzielnie zmieniać.** Dysk można dostosować do własnego nastroju za pomocą jednego przycisku, który pozwala zarówno wybierać pomiędzy wolnym a szybkim kalejdoskopowym trybem pracy oświetlenia, jak i definiować kolejność przechodzenia jednego koloru w drugi w obrębie palety dostępnych barw. Oczywiście podświetlenie można też całkowicie wyłączyć.

>>> Kolor podświetlenia półprzezroczystej obudowy wybiera sam użytkownik.

KONKURS

Do wygrania parasol i czapki firmy Western Digital

Czy Western Digital Combo Drive to:

A. przenośny twardy dysk

B. przenośny zestaw audio

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.WD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

HOUSE FREEK YOUR MIND!

Nie tylko dla freeków!

House | przystępna | www.house.pl

KONKURS

Do wygrania ciuchy firmy House

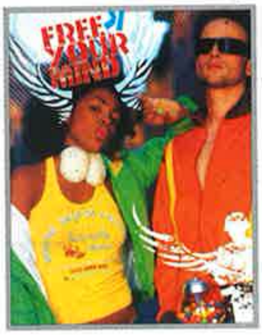
Czy nowe hasło reklamowe marki House, brzmi:

A. Freek your Mind!

B. Mind your business, Freek!

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164. Jeśli chcesz wygrać ubrania dla dziewczyny, wpisz kod CA.HD.X, by wygrać ubrania męskie, wpisz kod: CA.HM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



W tym sezonie marka House przygotowała coś dla tych, którzy lubią bawić się stylami. Dla dziewczyn i kobiet są to linie Fitness Fever '*It may be winter outside, but in my heart is spring...*', New Siren oraz Nasty – dzięki nim pole do popisu mają osoby lubiące się ubrać oryginalnie, szokująco, a zarazem bardzo kobieco. To coś w sam raz dla aktywnej, pełnej energii i ciekawych pomysłów młodej dziewczyny. Dla facetów – a to dla naszych czytelników na pewno ciekawsze – są ubrania w męskich liniach Speed Star Power of Engines, Revolution oraz Arctic Jeam: niezwykle wygodne, szyte z miękkich, ale bardzo trwałych materiałów. Dzięki tym kolekcjom można przybrać nieco bardziej „zbuntowany" styl lub wyluzować się na stoku w modnych, wygodnych ciuchach. A więc – tam konwencje i odważ się iść na całość. FreeaK your mind! A wracając do gier...

KONKURS

Do wygrania kierownica Saitek Impact

Czy kierownica Saitek Impact przydaje się najbardziej w grach:

A. samochodowych

B. strategicznych

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> System wibracji zwiększa realizm jazdy...

>>> ... podobnie jak analogowe pedały gazu i hamulca.

SAITEK IMPACT

Niedroga jazda dla fanów szybkości

Karuma/Saitek | 199 zł | www.saitek.pl

Kierownice do gier produkowane przez firmę Saitek to od dłuższego czasu solidna alternatywa dla lepszych, ale też dużo droższych urządzeń tego typu innych producentów. Podobnie jest z nową kierownicą w ofercie firmy oznaczoną nazwą Impact. To sprzęt, który można podłączyć nie tylko do komputerów klasy PC, ale również konsol Xbox, PlayStation, PSOne oraz PlayStation 2. Siedem bardzo silnych przyssawek sprawia, że podczas zabawy kierownica nie będzie się przesuwać po stole, a wykorzystane w produkcji elementy wysokiej klasy to gwarancja długiego, bezawaryjnego użytkowania. **Wrażenia związane z jazdą są w przypadku korzystania z kierownicy Impact bardzo realistyczne**, a jest to zasługa zastosowanego systemu wibracji oraz analogowych pedałów gazu i hamulca. Kierownica wyposażona jest również w dwa wiosełka zmiany biegów, ośmiokierunkowy analogowy D-pad, cztery programowalne przyciski wbudowane w koło kierownicy oraz czteropozycyjny „grzybek".

MODELE AUT MERCEDES-BENZ

Nie tylko klasa A...

Mirosław Wróbel | przystępne | www.wrobel.mercedes-benz.pl

Mercedes-Benz ma w swojej ofercie nie tylko słynące z niezawodności doskonałe samochody osobowe, dostawcze i ciężarowe, ale również **bogatą kolekcję modeli samochodów** – a także biżuterię, zegarki, zabawki, odzież czy galanterię skórzaną (torby, teczki, portfele) oraz wiele innych przedmiotów. Każdy z nich to atrakcyjny pomysł na prezent dla najbliższych – a u nas możecie wygrać te najlepsze, czyli luksusowe modele samochodów Mercedes-Benz...

KONKURS

Do wygrania 5 modeli aut firmy Mercedes

Czy Mercedes to znany na całym świecie producent:

A. samochodów

B. maszynek do golenia

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Wrocław, tel. 71/358 58 58; Opole, tel. 77/401 83 83, Jelenia Góra, tel. 75/645 77 50

MICROSOFT OFFICE EDITION 2003 DLA

Pakiet dla prymusów i... wagarowiczów

Microsoft | ok. 390 z | www.microsoft.pl

Gratka od Microsoftu – firma wypuściła **najnowszą wersję swojego pakietu biurowego Office w specjalnej edycji przeznaczonej dla nauczycieli, studentów i uczniów.** Czyli, bez przesady, większości czytelników CD-Action. W skład tej edycji pakietu Office wchodzą programy Word, Excel, Outlook, PowerPoint, a różni się ona od wersji podstawowej niższą ceną i możliwością legalnego zainstalowania pakietu nawet na trzech stacjach roboczych. By skorzystać z tej oferty, wystarczy tylko być uczniem (lub nauczycielem) dowolnej szkoły lub uczelni.

NOKIA N90

Telefon dla fotoamatorów

Nokia | 3195 zł | www.nokia.com.pl

Nokia N90 to **jeden z najlepszych dostępnych w Polsce aparatów telefonicznych, przeznaczonych dla miłośników fotografii cyfrowej.** Aparat ten pozwala na wykonywanie zdjęć i nagrań wideo z pomocą funkcji, takich jak automatyczne ustawianie ostrości czy zoom. Rozdzielczość aparatu wynosi aż 2 megapiksele. Nokia N90 to pierwszy na świecie telefon, w którym zastosowano najwyższej klasy optykę firmy Carl Zeiss wykorzystywaną w najlepszych aparatach fotograficznych. Warto także zwrócić uwagę na wyjątkową konstrukcję telefonu, w której moduł fotograficzny jest w całości obracany – to rozwiązanie, które łączy elegancję z funkcjonalnością.

>>> Moduł fotograficzny można obracać we wszystkich kierunkach.

RAZOR3D ZESTAW STARTOWY

Zobacz to w 3D!

Razor3D | 899 zł | www.razor3d.pl

Osiągnięcie prawdziwego efektu 3D na ekranie domowego telewizora jest już możliwe! Zestaw Startowy 3D pozwala – w połączeniu z dowolnym urządzeniem DVD lub VHS – na odtworzenie produkcji wykonanych w technice stereoskopowej. Do uzyskania efektu 3D niezbędne są okulary migawkowe LCD oraz sychronizator sygnału wideo Sync-Box. Dzięki niemu częstotliwość migotania kryształów LCD w okularach 3D jest zsynchronizowana z odświeżaniem ekranu odbiornika TV, a oglądający jest w stanie dostrzec przestrzenny obraz. Zestaw oferowany przez firmę Razor3D zawiera **synchronizator sygnału wideo dla systemów PAL i NTSC, jedną parę okularów migawkowych LCD 3D, kabel chinch oraz dodatkowo jeden film DVD Imax (gratis!) do wyboru.** W ofercie dystrybutora znajduje się także wiele innych pozycji filmowych prosto z kina Imax oraz klasyczne horrory i filmy s.f.

KONKURS

Do wygrania zestaw Razor 3D
Czy zestaw Razor 3D pozwala oglądać obraz w:
A. czterech wymiarach
B. trzech wymiarach

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.RZ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SAITEK X52

Na podbój wirtualnych przestworzy

Karuma | 549 zł | www.saitek.pl

Saitek X52 to **nowoczesny kontroler przeznaczony przede wszystkim do symulacji lotniczych**, składający się z drążka i przepustnicy, które imitują przyrządy kontrolne prawdziwych samolotów.

Oba urządzenia wchodzące w skład zestawu charakteryzują się efektownym designem, ergonomią oraz dużą wytrzymałością i stabilnością (to zasługa metalowej konstrukcji). Sam drążek z niezwykłą precyzją przekazuje ruchy dłoni gracza, a szereg przycisków pozwala na przejęcie pełnej kontroli nad wirtualnym samolotem. Poza czterema przyciskami Fire (w tym jednym domyślnie przeznaczonym na wyrzutnię pocisków, wzbogaconym o pokrywę bezpieczeństwa!) drążek ma również dwupoziomowy spust, 2 ośmiokierunkowe przełączniki typu Hat oraz 3 przyciski w podstawie z możliwością przypisania dodatkowych komend. Również przepustnica ma własne przyciski sterujące, pozwala też na swobodną regulację zakresu dźwigni i skonfigurowanie różnych profili lotu (np. do różnych gier lub dla różnych graczy).

KONKURS

Do wygrania zestaw Saitek X52
Czy kontroler Saitek x52 sprawdza się najlepiej w:
A. symulatorach lotu
B. symulatorach piłki nożnej

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Zaawansowany system Saitek Smart Technology (SST) umożliwia spersonalizowanie funkcji kontrolera.

NAUCZYCIELI, STUDENTÓW I UCZNIÓW

KONKURS

Do wygrania 4 zestawy Microsoft Office 2003
Czy w skład zestawu Microsoft Office wchodzi program:
A. Microsoft Word
B. Microsoft Windows

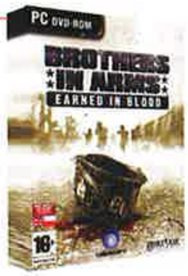
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MI.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Świąteczne granie

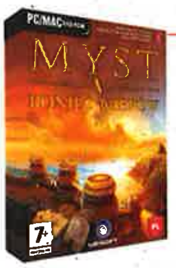
Końcówka roku to dla graczy okres najlepszy – to właśnie wtedy swoje premiery mają najważniejsze produkcje największych dystrybutorów. Spośród tytułów dostępnych również w naszych sklepach wybraliśmy kilkanaście najciekawszych – naszym zdaniem – gier. Oto one!

Peter Jackson's King Kong
Gra na podstawie głośnego filmu „King Kong" w reżyserii Petera Jacksona, stworzona przez Michela Ancela – twórcę postaci Raymana. Fascynująca przygoda pełna akcji i klimatycznej grafiki. No i ta możliwość sterowania samym Kongiem!

Prince of Persia: Dwa Trony
Książę powraca najprawdopodobniej w ostatniej produkcji tej „generacji" serii Prince of Persia. Tym razem zagramy nie tylko normalną, ale i mroczną wersją księcia, na pewno nie zabraknie też karkołomnych akrobacji i dynamicznej walki. Trudno o lepszą grę akcji na PC!

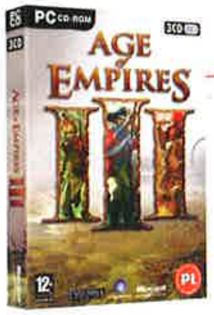


Brothers in Arms: Earned in Blood
Drugi w serii Brothers in Arms taktyczny FPS osadzony w realiach II wojny światowej – lepszy, bardziej grywalny i ładniejszy od swojego bardzo popularnego poprzednika. Załóż hełm i ruszaj do boju!



Myst V: Koniec Wieków
Prawdziwa gratka – godne zakończenie sagi Myst rozpoczętej na początku lat 90., najlepiej sprzedającą się grą przygodową w historii gatunku.

Blitzkrieg 2
Strategia, która żadnego fana gatunku nie pozostawi obojętnym. Koncentruje się głównie na decyzjach taktycznych pozbawiając gracza obowiązku zarządzania gospodarką. Bardzo realistyczna i grywalna!

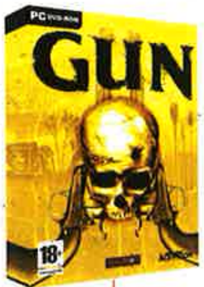


Age of Empires III
Najnowsza odsłona najbardziej klasycznej z gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Zachwyca grafiką, zniewala grywalnością – a przy okazji daje możliwość odkrycia Ameryki.

F.E.A.R.
Najstraszniejszy spośród FPS-ów, produkcja, której lepiej nie odpalać po zmroku. Zostań członkiem specjalnego oddziału policji i stań oko w oko z najbardziej przerażającym przeciwnikiem... małą czarnowłosą dziewczynką.

Dungeon Siege II
Spełnienie marzeń miłośników gier action-RPG – Dungeon Siege II oferuje jeszcze więcej akcji niż poprzednik, bardziej rozbudowany system rozwoju postaci oraz – w co trudno uwierzyć – jeszcze lepszą grafikę.

Football Manager 2006
Liverpool sadza Dudka na ławce rezerwowych? Możesz to zmienić dzięki tej grze, najlepszej symulacji życia menedżera piłkarskiego. Nie spodziewaj się efektownej grafiki i porywającej oprawy dźwiękowej – zamiast tego znajdziesz tu ogromną grywalność i wyzwania godne największych taktyków kopanej.



Gun
Mówią, że to GTA na Dzikim Zachodzie i trudno o bardziej dokładny opis tej porywającej gry akcji. Trudno też o lepszą rekomendację – zróżnicowane misje, ciekawe realia świata i możliwość swobodnego hasania na rączym rumaku wystarczą, by wpisać ten tytuł na listę świątecznych życzeń.

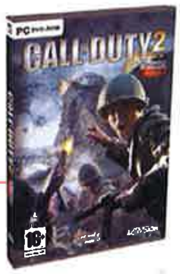
Codename: Panzers – Faza Druga
Bezpośredni konkurent Blitzkriega 2, trudno jednak powiedzieć, która z tych gier jest lepsza. Dlatego też prawdziwy mistrz wojennych forteli musi mieć je obie – jest o co prosić brodacza w czerwonych fatałaszkach.

Quake IV
Zabrakło rewolucji – jest za to doskonały FPS. Czwórka przypadnie do gustu przede wszystkim tym, którzy wychowali się na jego wcześniejszych częściach. Masz okazję ostatecznie skopać tyłki Stroggom – chyba nie zrezygnujesz, prawda?

The Movies
Peter Molyneux w doskonałej formie. Po bardziej tradycyjnych Fable i Black & White 2 ten wizjoner branży po raz kolejny serwuje nam prawdziwie odkrywczą rozrywkę. Trzeba zagrać!

Need For Speed: Most Wanted
Tej gry nie trzeba specjalnie rekomendować – seria NFS to od lat najlepsze zręcznościowe wyścigi na PC, a Most Wanted to jej najnowsza, zachwycająca grafiką część. Gaz do dechy!

FIFA 06 PL
Choć nowa FIFA ustępuje pod względem grywalności swojemu największemu konkurentowi, ma coś, czego PES 5 nie ma – polski komentarz w wykonaniu Włodzimierza Szaranowicza i Dariusza Szpakowskiego. Łał!



Call of Duty 2
Bez zbędnej pisaniny – to po prostu najlepszy FPS o II wojnie światowej dostępny w chwili obecnej na PC. Czy trzeba coś dodawać?

Freedom Force vs. The Third Reich
Doskonała gra RPG, w której prowadzisz garstkę superbohaterów przeciwko żołnierzom Trzeciej Rzeszy. Nietypowa, oryginalna zabawa dla koneserów.

Konkurs Świąteczne granie!

Do wygrania po 5 gier: Prince of Persia: Dwa trony, Brothers in Arms: Earned in Blood, King Kong, Myst V: Koniec Wieków, Blitzkrieg 2, Age of Empires III, FEAR, Dungeon Siege II, Football Manager 2006, Codename Panzers - Faza Druga, Freedom Force, po dwie gry: The Movies, Quake 4, Call of Duty, Gun, Crazy Frog Racer oraz wiele ciekawych gadżetów growych!
Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Jak nazywa się najlepszy w Polsce magazyn o grach PC
A. CD-Action
B. Fajne Gierki

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Fundatorami nagród są **CD Projekt, Cenega Poland, Nicolas Games, Licomp Empik Multimedia**

Regulamin konkursów Gadżeta na stronie www.cdaction.pl
Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2005 r.

OBLICZA STRACHU

Podczas przemierzania bezkresnych połaci wielu gier trafiam czasami na wyjątkowych bohaterów. Postacie, na widok których ciarki przechodzą po grzbiecie, a zimny pot skrapla się na czółku.

Długie zakrwawione ostrza, głowa bez twarzy, brrr! (The Suffering)

Scuttlers z The Thing. Te „maleństwa" są bardzo żarłoczne.

Boss z Silent Hill. Piramidogłowy ma swój udział w statystykach zawałów wśród młodzieży szkolnej.

Nie mam jednak na myśli tych bestii, które tylko kłapią na nas wielkimi paszczami i ryczą jak zarzynane bawoły. Mam na myśli **monstra, które wywołały we mnie prawdziwą zgrozę**. Mówię o tych potwornościach, które autentycznie mnie zmroziły i przestraszyły na tyle mocno, że nie gasiłem potem światła przez kilka nocy...

W grze The Suffering trafiamy na sztandarowy pomysł, który rozkłada widza i sprawia, że strach ma wielkie oczy. Początkowo nic nie zwiastuje makabry, jaka się tu rozegra. Główny bohater, niejaki Torque, trafia do wiezienia Abbott (wyspa Carnate) i wydaje się, że jedyne, czego możemy się tu spodziewać, to kochliwi (inaczej) współwięźniowie. W The Suffering sensacja szybko zamienia się jednak w horror. Potwory rodem z koszmarów rozwalają więźniów i strażników. Jedna scena w tej grze dosłownie mnie zabiła. Torque wchodzi do pomieszczenia z monitorami ukazującymi obrazy z systemu kamer więziennych. Oczywiście gracz pracowicie klika każdy monitor, kręci gałkami i uważnie przegląda obrazy z kamer. Jedno z ujęć, szybki błysk – to widok na Torque od tyłu (kamera jest zainstalowana tuż za nim). W monitorze jednak widać nie tylko Torque'a, lecz również przerażającego potwora, który stoi krok od niego! Obrazek ten, właściwie migawka, sprawia, że serducho podjeżdża do gardła. Błyskawicznie, odruchowo odwracamy bohatera i... okazuje się, że... jest sam. Ten efekt powala. Niby drobiazg, ale Panowie, to naprawdę jest stresogenne!

Gracz nie zarejestrował wiele, nie stoczył długiej walki z jakimś monstrum. Wystarczył krótki błysk, obraz, by serducho zapikało 2 razy szybciej. Efekt zaskoczenia gra olbrzymią rolę, kilka razy skorzystano z niego choćby w Unrealu (kto nie pamięta gasnących świateł w tunelu?), ale moim zdaniem, jest coś jeszcze bardziej przerażającego. Największy strach budzą monstra, które pozbawiono twarzy, odebrano im osobowość.

Takie monstrum znajdziecie w sławetnej serii Silent Hill, a dokładniej w drugiej części gry. Mowa tu o postaci zwanej Pyramid Head. Kiedy Piramidogłowy wyłania się z ciemności, można wręcz osiwieć ze strachu. I nie chodzi wcale o wielgaśny miecz, który potwór ciągnie za sobą. Chodzi właśnie o **totalne wrażenie obcości**. Figura geometryczna zamiast głowy wydaje się pomysłem nietrafionym. Co w tym może być strasznego? Jednak w jakiś niepojęty sposób Pyramid Head wydaje się bardziej zły, mroczny i nieludzki niż cała plejada innych bossów w grze (choćby niemal poczciwy Eddie Dombrowski).

Twarzy pozbawiono też **innego potwora ze wspomnianej gry The Suffering**. Jest to bestia krocząca na ostrych nożach (na kikutach ramion ma podobne noże), jakby skrępowana pasami. Metaliczny odgłos drapania tych ostrzy o podłogę jest równie przyjemnym dźwiękiem jak skrobanie paznokciem o tablicę. Zwróćcie uwagę, że ten potwór jest zupełnie anonimowy (ma głowę okręconą jakąś szmatą lub workiem). Potwór bez oblicza jest dwakroć bardziej obcy i wrogi niż zło, które szczerzy się krzywymi zębami z wypolerowanej do białości czaszki. Przypomina mi się też od razu pierwszy „Predator" z Arnoldem Gubernatorem. Jak dla mnie, „Predator" był o wiele straszniejszy, dopóki nie ściągnął przyłbicy. Nie mieliście podobnego wrażenia? A Obcy? Nie ma oczu (jak i czym widzi, to już jego słodka tajemnica). Nie można więc nawiązać z nim jakiegokolwiek kontaktu wzrokowego. Niby nic – a przeraża.

W nieco inny sposób oddziałuje zło, którego można doświadczyć w The Thing. Tutaj mamy klasyczne potwory z wielkimi paszczami, pazurami itd. Jednak ich obcość, odmienność bierze się z tego, że elementy ich ciał to połączone jakąś niesamowita mutacją... ludzkie szczątki (!).

Najgorzej wspominam nie tych największych kosmitów, zbudowanych z pnia ludzkiego mięsa i korony rąk oraz nóg. Palpitacje serca zawdzięczam oderwanym, ludzkim głowom, zaopatrzonym w kilka par odnóży... Kiedy taki „pająk" biegnie w stronę kpt. Blake'a, naprawdę robi się niedobrze. Pomysł tej makabry wziął się oczywiście z filmu Johna Carpentera pt. „The Thing" (1982).

Swoją drogą, scena filmowa z tym oryginalnym „pająkiem" to jedna z mocniejszych rzeczy, jakie widziałem w horrorach. I zwróćcie uwagę, że Zło z The Thing jest takie straszne, bowiem **do końca nie zostaje nazwane**. Nie wiemy, jak wyglądają kosmici, skąd przylecieli, jaka jest ich morfologia itd., itd. Ba! Przez długi czas nie wiadomo nawet, że to obca forma życia! Coś musi być w tym, że **najbardziej boimy się tego, co niepojęte, niejasne, tajemnicze i... Obce**. A obce właśnie dlatego, że niepojęte i niejasne. Krąg się zamyka. Nie ma ucieczki. Nikt nie usłyszy twego krzyku. **|CDA|**

CZARNY IWAN VS. HERR ODYN | SAMCZE IMPRESJE

CYBERCZIKI

CZYLI SUPERBOHATERKA NA START

Od lat rozglądamy się za bohaterką, która byłaby uosobieniem naszych marzeń. Jest to trudne przede wszystkim dlatego, że nasze marzenia się nie pokrywają i to, co przyciąga wzrok Herr Odyna, niekonicznie wzbudza podobnie intensywne uczucia we mnie (nie pociągają mnie na przykład duże owłosione stopy, LOL).

Muza Iwana i delfinów.

Duża grywka, rude oczy, taka panna zauroczy.

Żelazna dziewica? Stay Heavy!

Postawiliśmy przed sobą trudne zadanie, a przed kandydatkami olbrzymie wymagania również dlatego, że nie chodzi jedynie o widoczne gołym okiem atrybuty kobiecości... To oczywiście miłe, fajne, miękkie (eee...), no – wiadomo, jakie, ale w dłuższej perspektywie to zdecydowanie za mało! Co z tego, na przykład, że bohaterka Lula: The Sexy Empire wygląda ponętnie i gładko. Lula nie nadaje się np. do dłuższej rozmowy, no, chyba że o nowych pomysłach na zwiększenie sprzedaży fluoreascencyjnych dildo lub fikołach, które mogłaby zaprezentować w swoim najnowszym filmie z kategorii XXX. Generalnie nie da się ukryć, że Lula ma wiele wspólnego z najstarszym zawodem świata.

Okazuje się, że inne kandydatki, które mieliśmy na oku, też nie spełniały naszych wygórowanych wymagań i tylko w minimalnym stopniu przystawały do naszych oczekiwań. A to były zbyt chimeryczne (np. Elexis z SIN), a to miały za dużo silikonu w okolicy klatki piersiowej (Lara Croft). W końcu wybraliśmy kilka, które wydawały się niemal idealne. Oto próba wyłonienia tej jedynej. Czy udana? Odpowiedź poniżej.

Czarny Iwan: Może będzie to z mojej strony pewna przekora, ale gdybym miał zaproponować **idealną twarz naszej superbohaterki, widzę tylko jedną kandydaturę: Catwoman!** A że twarzy nie widać, bo jak u Batmana lub Zorro przesłonięta jest maską? I właśnie o to chodzi! Jakież to pole do popisu dla fantazji! Nie ma obawy, że nos będzie za duży, czoło wydatne, a policzki wiszące. Możesz sobie wyobrazić dokładnie to, czego oczekujesz! Aby nieco pomóc fantazji, zwróć uwagę, drogi Odynie, że pozostałe wdzięki Catwoman są bez zarzutu! I jeszcze ten koci charakterek! Mógłbyś głaskać, poić mleczkiem...

Herr Odyn: Oj, nie chciałbym obrażać cię na forum publicznym, ale strzeliłeś jak kucyk kopytkami. Przede wszystkim, mimo że twarz Catwoman jest zasłonięta plastikowym workiem z wyciętymi otworami na oczy, wiadomo, że to nie kto inny jak Halle Berry, która na dodatek użyczyła swojego głosu w grze panów z Argonaut. Nie ma tu więc miejsca na wyobraźnię! Równie dobrze mógłbyś, patrząc na słonia, wyobrażać sobie, że to żyrafa! Powodzenia. Po drugie, Catwoman ma jeszcze jedno oblicze, całkiem zwyczajne. Trochę jak Clark Kent, co jest o tyle dobre, że w dzień Catwoman mogłaby realizować domowe obowiązki w rodzaju przyrządzania obiadu czy sprzątania. Ostatecznie nie byłoby to takie złe...

Jeśli chcesz naprawdę tajemniczej kobiety, na dodatek, co nie bez znaczenia, obdarzonej niezwykle aksamitnym, elektryzującym głosem, proponuję ci **Meche z Grim Fandango**. Fakt, dziewczyna już nie żyje i twarz ma nieco kościstą, na pewno nie tak ponętną jak np. gnijąca panna młoda z filmu Tima Burtona. Ale za to jej gładka czaszka to naprawdę czysta, nieskalana żadną wadą kość, którą możesz – dzięki sile swej wyobraźni – przyoblec w piękną, wymarzoną twarz! Taką, jaką bez wątpienia Meche dysponowała za życia! I jeszcze mały bonus. Uprzedzaliśmy, że nie tylko o ciało tu chodzi. **Meche ma styl.** To kobieta z klasą, niełatwo znaleźć równie szlachetną konkurentkę.

Czarny Iwan: Meche? Nie można nawet o niej powiedzieć, że to skóra i kości, bo zostało tylko to ostatnie. Jedyne, co mogę sobie wyobrazić patrząc na jej czaszkę, to piracka bandera. No, może jeszcze szpik na coś by się przydał, podobno jest krwiotwórczy.

Poza tym o jakiej klasie Meche mówimy? Czy szkielety w ogóle mają klasę? Meche nadaje się jedynie na mączkę kostną, którą dodaje się do paszy dla zwierząt. Hardkorowa anorektyczka!

Styl i klasa... owszem, ale nie u kościanego wieszaka. Proponuję, byś się lepiej przyjrzał **Catherine Anne Archer z No One Lives Forever.** O Cate mówi się często, że to James Bond w spódnicy. Nie chodzi jednak o to, że

fizjonomią przypomina Seana Connery'ego czy Pierce'a Brosnana, ale o to, że ma szyk, angielską powściągliwość, nienaganne maniery i poczucie humoru. Na dodatek Cate Archer ma nie tylko gładkie lico, ale również wszystkie inne, niezbędne naszym oczętom atrybuty kobiecości, które podkreśla obcisły kostium a la lata 70.

Herr Odyn: Wszystko pięknie i ślicznie, ale chyba zapomniałeś, że Cate urodziła się w **marcu 1942 roku**, więc jest obecnie w jesieni swego życia. W tym kostiumie, o którym raczyłeś wspomnieć, wygląda zaś jak zebra z równin Serengetii, tyle że zamiast czarno-białych pasów ma pomarańczowo-białe. Co do jej stylu i klasy, znajdziesz podobne u dobrze wyszkolonej sekretarki, więc nie wiem, co ci się tak podoba.

Cate Archer zupełnie brakuje tego, co naprawdę rusza męski gatunek. Nie ma w niej drapieżności, ostrości! Cate możesz zabrać do wytwornej restauracji i prowadzić z nią długie rozmowy o wyższości doskonałego kupażu Cabernet Sauvignon nad Vertente Niepoort, najbardziej „miękkim" z win od Niepoorta, ale gdzie tu miejsce na ogień i pożogę, by nie napisać – pożądanie!

Popatrz lepiej na **BloodRayne!** Co prawda, ta dziewczyna jest tylko w połowie człowiekiem, ale za to bije z niej wręcz zwierzęcy magnetyzm! Fakt, jest pewne ryzyko, że cię wyssie do ostatniej kropelki... krwi, a także rozorze plecy. Jeśli by tego nie zrobiła, krew by ci się zagotowała, to pewne! **Płomienne włosy Rayne, kontrastujące z zieloną tęczówką jej oczu i bielą zębów, czynią ją piękną w sposób niedostępny innym gwiazdom.** Nie przeczę, że to trudny charakter, ale takowy okiełznać... to dopiero wyzwanie!

Swoją drogą, już niedługo będzie można zobaczyć film o seksownej dhampirzycy. W jej rolę wcieli się Kristanna Loken, aktorka znana z „Terminatora 3: Buntu Maszyn" czy „Mortal Kombat: Porwania".

Czarny Iwan: Taaak, wspaniała dziewczyna. Szczególnie fajna, jak się rozgrzeje i zacznie machać ostrzami, zamocowanymi do przedramion. Przerobiłaby cię na steki albo zrobiłaby krwisty kompot na zimę. Co do okiełzania, to sorry, ale masz za krótkie zęby. (Do tego plotka głosi, że ona woli panie...)

I jeszcze jedno: czy ktoś widział Rayne w dzień? Z grasowania po nocach bierze się ta blada, ziemista cera i reumatyzm! Rayne przypomina niezbyt zręcznie wykonaną figurę woskową z gabinetu M-me Tussaud. I ty tego zboczonego na wpół wampira biegającego za szczurami po kanałach wynosisz pod niebiosa?!

Ale niech ci będzie. Chcesz więcej temperamentu, oryginalności i nuty tajemniczości, przyjrzyj się **Pani Mórz Delphi z Giants: Citizen Kabuto.** Może jej twarz nie jest ideałem piękna, zrazić mogą czerwone jak rubin oczęta, ale za to inne wdzięki Delphi masz, że tak powiem, podane na talerzu. W zasadzie naga pluska się w okolicy rajskiej wyspy Plant Moon! O ileż to milsze i naturalniejsze dla romansu scenerie niż wilgotne cmentarze i katakumby, po których szwenda się BloodRayne!

Herr Odyn: Coś słaba ta twoja superbohaterka, skoro musisz się posiłkować wizjami wspólnej kąpieli i rajskimi zakątkami, w której przyjdzie ci zażywać tych rozkoszy. I tak mnie to nie przekonuje, bo mam wrażenie, że Delphi – za przeproszeniem – śmierdzi rybą! Ta niebieska, wilgotna skóra, woda spływająca z włosów też nie wyglądają zbyt zachęcająco. Można się utopić, a już na pewno nabawić grzybicy!

Na dodatek Delphi w każdej chwili może się przeistoczyć w błękitnego żarłacza ludojada. Szybko byś skończył jako pokarm dla rybek. Ciekawe, jakbyś gadał z Delphi o zaletach krajobrazu mając gębę pełną wody i wodorostów.

Może zapomnijmy o Delphi, Rayne i poszukajmy jakieś białogłowy, która nas – za przeproszeniem – nie zarżnie i nie utopi?

Czarny Iwan: Niech będzie, graba na zgodę! Mam dla nas zupełnie normalną dziewczynę! Tytuł zupełnie niegierkowy, a bohaterka jakby bez specjalnych mocy i możliwości. No, może oprócz rozciągnięcia ścięgien i niedostępnej nam gibkości. Mówię o **Fitness Yourself**, czyli kursie fitness z bardzo atrakcyjną instruktorką w roli głównej! Ta dziewczyna nie tylko świetnie się rusza i wygląda jak bogini. Wie również wszystko o pierwszej pomocy, właściwej diecie, zna jogę i... dobrze zarabia! Zastanawiam się tylko, czy kolejne wersje programu będą uzupełnione o masaż tantryczny (bardzo... pobudzający). Gdyby umiała również to, myślę, że żadna superbohaterka nie miałaby z nią szans! **Bo jest po prostu sobą - zwykłą, fajną dziewczyną!** A uwierzcie mi - takie są po prostu the best. Bez silikonu, drucianych bikini, wyzywającego makijażu...

Herr Odyn: Musze się zgodzić, akurat coś mnie łamie w plecach, dziewiąta godzina przy kompku robi swoje. To może odpalimy ten program i trochę poćwiczymy?

Czarny Iwan: Eeee... to może na początek tylko pooglądajmy. Ruchy gałek ocznych to w końcu też jakieś ćwiczenie... |CDA|

Pechowa trzynastka

ELD | NIESPEŁNIONE OBIETNICE

TO MIAŁ BYĆ HIT

Mijający rok był dla gier taki jak zawsze. Czyli: część z nich nas zaskoczyła pozytywnie, sporo jednak rozczarowało. W ramach corocznych rozliczeń postanowiłem przedstawić pokrótce te gry, które zapowiadane były jako hity, a nie spełniły oczekiwań.

Nie oznacza to, że są zaraz kaszanami – ale że **oferują dużo mniej, niż oczekiwaliśmy, niż obiecywali twórcy**, to trafiły do tego tekstu. Kolejność dowolna, choć myślę, że z wyborem Największego Rozczarowania AD 2005 problemów mieć nie powinniście. Nie musicie się zgadzać z wszystkimi nominacjami – po prostu pokazujemy wam jak mniej więcej widzi to redakcja CDA. (A i tu w przypadku niektórych tytułów nie wszyscy są tego samego zdania.)

Gorky 02 — 01

- CDA: 03/2005
- Ocena: 7
- **Średnia ocena w Necie:** 42%

W naszym notowaniu nie mogło zabraknąć polskiej gry. Padło na Gorky 02 (bo po Chrome: Specforce za wiele się nie spodziewaliśmy). I choć w sumie nie jest to gra zła (dobra grafika, ciekawa fabuła i świetna muzyka), to jednak **w chwili wydania zawierała kilka dokuczliwych błędów, które nie powinny mieć miejsca w grze typowanej na hit**. Tyczy się to przede wszystkim mizernej AI postaci, a także dość uciążliwego sterowania. Wprawdzie Metropolis szybko naprawiło swój błąd wydając stosowny patch (doceniam!), jednak wcześniej pospieszyli się wydając zabugowaną grę i za to tu obrywają. Summa summarum spodziewaliśmy się chyba trochę lepszej gry, a przynajmniej dopracowanej i dogłębnie przetestowanej.

Brothers In Arms — 02

- CDA: 05/2005
- Ocena: 7
- **Średnia ocena w Necie:** 88%

Gra, która jest największym rozczarowaniem w moim prywatnym rankingu. Oczekiwałem BiA z nadzieją na rewolucyjny w shooterach tryb single player i nowatorski multiplayer. Tymczasem w single playerze od BiA wieje nudą, realizmu jest tu tyle, co w kreskówkach z Tomem i Jerrym (też się okładają po głowach i nic z tego nie wynika), a liniowość gry pobiła wszelkie rekordy. Nie wspomnę nawet o czymś tak przecież zbytecznym w shooterach jak **hitboksy**. (Do tego, choć koleś wystaje w 70% zza rogu, i tak go nie trafisz.) Równie fatalny, a może nawet gorszy, okazał się tryb multiplayer, bo co to za multi, w którym dwie osoby sterują kilkoma botami? W dodatku gra nie jest dość szybka, zatem i multi nie jest dynamiczny. Tych, których mimo wszystko nie zniechęciło BiA, ostatecznie dobił dodatek Earned in Blood. Równie słaby i nudny jak sama podstawka.

*Votum separatum! **Mac Abra:** choć zgodzę się, że gra wypadła poniżej oczekiwań, to jednak- że nijak nie uważam jej za nudną itd. Mnie tam w niej pasuje wszystko, poza hitboksami (to jest naprawdę wpieniające). A warto podkreślić, że jako jeden z nielicznych FPS-ów posiada bardzo sensowną, wielowątkową fabułę i specyficzny klimat. Dlatego też nie uważam, by zasłużyła na miejsce gdzieś pomiędzy Driv3rem i BloodRayne 2.*

Garfield — 03

- CDA: 05/2005
- Ocena: 6
- **Średnia ocena w Necie:** 53%

Gra znalazła się w tym zestawieniu z uwagi na film, bo po grach na podstawie filmów dla dzieci trudno się spodziewać nie wiadomo czego. Film oczekiwany przez wielu i zapowiadany jako hit okazał się przesłodzoną klapą (choć moje dziecko lubi go oglądać), a gra **infantylną zręcznościówką**. W dodatku nie zawsze odpowiadającą pierwowzorowi (Garfield odkurzający mieszkanie!) ani też imponującą audiowizualnie. Ot, taka spóźniona o kilka lat zręcznościówka dla milusińskich z kotem przypominającym Garfielda w roli głównej. Dla fanów – profanacja, dla dzieci – całkiem niezła zabawa. Ale my jesteśmy fanami, więc...

Championship Manager 5 — 04

- CDA: 06/2005
- Ocena: 6
- **Średnia ocena w Necie:** 57%

W tym przypadku obawy były uzasadnione. Sports Interactive, czyli twórcy serii Championship Manager, opuścili bowiem szeregi Eidosu i zaczęli tworzyć pod skrzydłami Segi. A tymczasem Eidos, który zatrzymał prawo do nazwy CM, zatrudnił nowych ludzi. Rezultat? **Menedżer o niezliczonej liczbie błędów, z totalnie zrąbanym AI, który był bardziej męczarnią niż przyjemnością**. CM5 to wstyd podwójny dla Eidosu. Po pierwsze za to, że do sklepu trafiła tak zabugowana gra, a po drugie, że udało się Eidosowi zrujnować tak zasłużoną serię. Mam tylko nadzieję, że to był jednorazowy kiks, a nie ostatni Championship Manager.

Driv3r — 05

- CDA: 06/2005
- Ocena: 3
- **Średnia ocena w Necie:** 43%

Klapa roku chyba według każdego członka redakcji. W końcu Driv3r był szumnie zapowiadany jako gra wielka, mająca zdetronizować GTA. Wystarczy powiedzieć, że budżet Driv3ra zamknął się w sumce **62 milionów zielonych**, a głosów bohaterom użyczyli Michael Madsen (kocham jego rolę we „Wściekłych Psach"), Iggy Pop czy Mickey Rourke. Tyle że nic z tego nie wynikło, bo nawet gwiazdy nie były w stanie uratować Driv3ra. Gra leży na całej linii – **począwszy od topornego sterowania, poprzez obrzydliwą grafikę aż po przeokrutną liniowość**. W rezultacie otrzymaliśmy gniota o beznadziejnej grywalności. Driv3ra chwalono tylko za cut-scenki. Na koniec „dobra" wiadomość – powstaje czwarta część gry.

Close Combat: First to Fight

06

- CDA: 07/2005
- Ocena: 7
- Średnia ocena w Necie: 68%

Jacyś barbarzyńcy wykupili prawo do tytułu tej zasłużonej strategii (wcale nie RTSa!) i uczynili z Close Combat taktyczny FPS. W dodatku akcję gry przeniesiono z II wojny światowej w teraźniejszość. Największy jednak problem to ten, że **First to Fight jest po prostu grą bardzo przeciętną.** Główna w tym zasługa kiepskiego AI komputerowego przeciwnika, do którego bardzo często można podejść nawet na 2 metry (są najwyraźniej ślepi i głusi) – a w dodatku trzeba jeszcze wywalić pół magazynka, by położyć drania. Pomniejszych baboli jest cała masa, tym bardziej żal, że wszystko to firmowane jest jakże zasłużoną dla gierkowej branży nazwą Close Combat.

Pariah

07

- CDA: 07/2005
- Ocena: 6+
- Średnia ocena w Necie: 69 %

Programiści tworzący swego czasu Unreala i Unreal Tournamenta i profesjonalni scenarzyści to tylko część tego, co miało zagwarantować sukces Pariahowi. Miał być shooterem „nowej jakości". **Zamiast rewelacji jest to poprawny, nudny FPS.** Spisali się chyba tylko graficy wyciskając, ile się dało z silnika Unreal 2. Cała reszta, łącznie z ponoć rewelacyjnym scenariuszem, jest zwyczajnie średnia. Pariah jest do bólu liniowy, bardzo krótki, giwery są słabiutkie, a i inteligencją przeciwnicy nie grzeszą. Dużo, dużo poniżej naszych oczekiwań.

Worms 4

08

- CDA: 07/2005
- Ocena: 6+
- Średnia ocena w Necie: 69%

Team17 zamiast pogrzebać z honorami serię Robali po Worms Armageddon, uparcie płodzi kolejne części i za każdym razem maniakalnie zapewnia o wyjątkowości następnej gry. Ale tak między nami – Worms 4 niczym specjalnie nie różni się od World Party chociażby. Kropka. Robalom już dziękujemy.

BloodRayne 2

09

- CDA: 07/2005
- Ocena: 7+
- Średnia ocena w Necie: 68%

Jedynka BloodRayne'a rozwaliła mnie. To była naprawdę świetna rzeźnia z piękną bohaterką w roli głównej. Gra odniosła sukces, gadżety do niej nawiązujące sprzedawały się świetnie, nawet maestro Uwe Boll zabrał się za ekranizację, więc nadszedł czas na sequel. BloodRayne 2 to jeszcze więcej krwi, więcej rozneglizowanej Rayne, inne rodzaje broni i... hektolitry nudy płynącej z każdego miejsca gry. BloodRayne 2 szybko nuży, bo **każdy poziom to tylko i wyłącznie bezsensowne rżnięcie, rżnięcie i jeszcze raz rżnięcie.** (I to nie takie, jak myślicie, bo wtedy może byłoby chociaż na co popatrzeć.) Rżniemy przeciwników tym razem pod postaciami wampirzych punków, lumpów i fanów techno. Spory problem stanowi też **kiepskie sterowanie,** niemające nic wspólnego ze zwrotem „przyjazne". **Grę całkowicie pozbawiono klimatu i uroku jedynki.** Aż się dziwię, za co dałem jej wówczas 7+ – chyba działał jeszcze urok jedynki.

Boiling Point: Road To Hell

10

- CDA: 08/2005
- Ocena: 8
- Średnia ocena w Necie: 64%

Miejsce akcji: Ameryka Środkowa. Otoczka: narkotyki, zabójstwa, kradzieże, czyli życie codzienne w przeciętnym kraju w tamtej okolicy. Gatunek: RPG/FPS. Gra **byłaby** naprawdę świetna, bo oferuje pełną swobodę w olbrzymim świecie, gdyby nie **niekończąca się lista bugów.** Tak długa, że nie sposób tu wymienić nawet tych najważniejszych. Nawet blisko 200 MB patch tu specjalnie nie pomógł. Mimo to gra wciąga, zatem aż strach pomyśleć, co by było, gdyby autorzy postarali się o takie wykonanie jak w przypadku FarCry'a.

(Przypominam, że gra dostała ocenę ciut na kredyt – za potencjał i za obiecywany wówczas patch, który miał znacząco zredukować jej wady.) A tak, mamy tylko smaka... i niesmaka.

Bard's Tale

11

- CDA: 09/2005
- Ocena: 7
- Średnia ocena w Necie: 71%

Po wielu latach pojawiła się czwarta część Bard's Tale'a. W zapowiedziach jawiła się ona jako coś zupełnie nowego w gatunku cRPG. Tymczasem nowy Bard's Tale to **raczej typowy hack n' slash z przeciętną grafiką,** choć trzeba przyznać, że gra jest naładowana specyficznym humorem. Także w dobrze spolszczonej polskiej wersji. Mimo wszystko oczekiwania były chyba większe, zwłaszcza wśród graczy pamiętających trzy poprzednie części, bo Bard's Tale nijak się ma do nich. I za ten „rozjazd"...

FIFA 06

12

- CDA: 11/2005
- Ocena: 8
- Średnia ocena w Necie: 81%

Jak co roku EA Sports zapowiadało rewolucję i pobicie Pro Evolution Soccera. Uczyniono nawet pewne kroki, by upewnić graczy w tym przekonaniu, zmieniając np. nazwę, z której ucięto dwie cyferki. Jak zwykle skończyło się na obietnicach, bo FIFA 06 nie wnosi prawie nic nowego. Chyba że **za nowość uznamy pojawienie się ligi polskiej** (i polskiej wersji językowej). Z boiska tradycyjnie wieje nudą. Do tego stopnia, że nawet „optymistyczna" część redakcji miała do mnie pretensje za postawienie ośmiu oczek. Cóż, sam nie do końca wiem, jak to się stało. Musiałem mieć jakiś dzień dobroci dla nieudaczników czy coś w ten deseń. A najgorsze jest to, że w przyszłym roku czekają nas dwie piłki EA Sports – World Cup 2006 i FIFA 07...

A na sam koniec, troszkę na innej zasadzie, jako gość specjalny tej rubryki...

Quake 4

13

- CDA: 12/2005
- Ocena: 8+
- Średnia ocena w Necie: 83%

Żeby była jasność – ta gra JEST hitem. Co by o niej nie mówić – jest. Czemu więc umieszczam ją tutaj? By dać wyraz pewnemu rozczarowaniu. Bowiem do tej pory każdy Quake był mniej lub bardziej, ale jednak rewolucyjny. Nie muszę chyba mówić, na czym polegała rewolucyjność engine Q1 czy multi w Q3. Q2 też w jakiś sposób wpłynął na ewolucję gier FPS. A Q4 – jest świetny, ładnie wygląda itd. Ale... nie ma w nim niczego rewolucyjnego. A jak to kiedyś mówiono – „szlachectwo zobowiązuje". Od Q4 oczekiwalimy więcej ponad to, że zapewni nam z 10 godzin dobrej zabawy w singlu i pozwoli pograć w kalkę multi z części trzeciej. |CDA|

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL)

IMPERIUM KONTRATAKUJE

Przed dwoma miesiącami mogliście się zapoznać z najnowszą oceną kart graficznych oferowanych na rynku. Wprowadzone wówczas nowe modele Nvidii i spore zmiany cenowe wręcz wywróciły sytuację w niektórych jego segmentach do góry nogami. Na odpowiedź nie trzeba było długo czekać. Ostatnio druga z wielkich firm, czyli ATI, przedstawiła całą rodzinę nowych kart ze wszystkich przedziałów wydajności i ceny.

Wszystkie nowe karty jak na razie przeznaczono jedynie dla złącza PCIe. Są to X1800XT, X1800XL, X1600XT i X1300Pro. W dniu oddania tego artykułu do redakcji na naszym rynku dostępne były tylko X1800XL i X1300Pro. Premierę kolejnych przewidziano na połowę listopada (tja, ten cykl wydawniczy). Według ATI, przedstawione teraz układy nie są modyfikacją poprzednich, ale naprawdę nowymi konstrukcjami. Wszystkie łączy ta sama podstawowa architektura i możliwość wykonywania identycznych funkcji.

Nowe bardzo ważne funkcje

Teoretycznie najistotniejszą zmianą w stosunku do poprzedników jest **wprowadzona dopiero teraz zgodność z modelem cieniowania 3.0**. Karty konkurencji (rodzina 6xxx i 7xxx Nvidii) dysponują nią już od ponad roku. Niejako przez przypadek pojawiły się pogłoski, jakoby karty Nvidii nie były zgodne z SM 3.0, a nawet SM 2.0. Ogłosiło to podobno laboratorium ATI po przeprowadzeniu wnikliwych testów. Tu nasuwa się kilka refleksji. Po pierwsze, może jest to tylko plotka. Jeżeli zaś okazałoby się to prawdą, może ktoś mi **powie, po jaką cholerę w ogóle bawić się w unowocześnianie tych funkcji, jeżeli przez ponad rok cała armia kilkuset tysięcy fachowców i kilkudziesięciu milionów graczy nie potrafiła dostrzec różnicy między SM 1.1 a 3.0?** Od dawna piszę, że istotne jest to, co da się dostrzec podczas grania, a nie po skomplikowanej analizie pod lupą klatek prezentacji. W tym przypadku było jeszcze gorzej, bo zdaje się, że i taka analiza zawiodła.

Powróćmy do kart ATI – ulepszono w nich kontroler pamięci, kompresję map normalnych 3Dc+, tryb wygładzania obrazu, zoptymalizowano CrossFire (odpowiednik SLI), ble, ble, ble... Sam się nudzę, gdy to czytam, więc oszczędzę wam tego technicznego bełkotu, bo tak naprawdę dla nas nie ma to najmniejszego znaczenia, a służy jedynie zarzuceniu potencjalnego kupującego masą z pozoru imponujących informacji.

Nieco bardziej istotna może być wiadomość, że **pozostawiono rozwiązanie szesnastopotokowe i zwiększono liczbę jednostek VS do ośmiu.** Ktoś jakby się w ATI obudził i dostrzegł to, co wy wiecie już od co najmniej półtora roku – **na LCD nie da się grać powyżej rozdzielczości natywnej, więc nie ma na razie sensu mnożenie potoków – należałoby się skupić na sposobach poprawienia obrazu w tych marnych 1280 x 1024 pkt.** I znów, nie dajmy się zwariować, nawet najlepsze z tych funkcji nie zastąpią podniesienia rozdzielczości obrazu, ale to oczywiście ma sens tylko na dobrym CRT. Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o tym, że LCD do grania nadają się tak sobie. :)

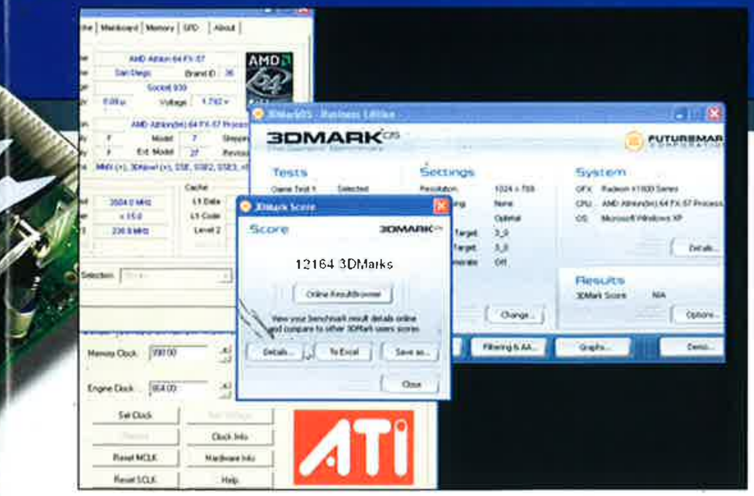
Architektura i megaherce

Nowe układy ATI mogą pracować z bardzo wysokimi częstotliwościami. Złożony z 320 milionów tranzystorów rdzeń najsilniejszego modelu osiąga aż **625 MHz**. Kartę tę wyposażono także w pamięć pracującą z częstotliwością **1500 MHz**. Może jej być 256 lub aż 512 MB. Przy takich parametrach nie zaskakują znakomite wyniki osiągane przez nowego Radeona w benchmarkach, choć część z nich jest dość zastanawiająca. Niestety **ogromna jest także ilość wydzielanego ciepła**, przez co zastosowano cooler niemal identyczny jak ten w X850XT. Po dłuższym graniu wchodzi on na wysokie obroty i zagłusza co skromniejsze odkurzacze. W przeciwieństwie do Nvidii w tańszym modelu ATI ograniczono jedynie częstotliwości pracy rdzenia (do **500 MHz**) i pamięci (do **1000 MHz**) pozostawiając bez zmian jego architekturę.

Tańsze układy powstały tym razem jako samodzielne rozwiązanie, a nie poprzez zablokowanie części układu droższego. Rdzeń X1600XT złożony jest, według ATI, ze 157 mln tranzystorów. Pracuje z częstotliwością **590 MHz**. Karta ma **12 potoków i 8 jednostek VS**. Wyposażono ją w 128 lub 256 MB 1360 MHz pamięci, ale szerokość jej magistrali to **zaledwie 128 bitów** (wszystkie poprzednio opisywanie karty dysponują pamięcią 256-bitową).

Nowe układy ATI złożone są z 320 milionów tranzystorów.

Najtańsze będą Radeony serii X1300. Pozostawiono w nich **zaledwie cztery potoki i uproszczono budowę kontrolera pamięci.** Przewiduje się produkcję trzech rodzajów tych kart – X1300Pro z 600 MHz rdzeniem i 128 bądź 256 MB 800 MHz pamięci, X1300 – w której rdzeń dysponuje zegarem 450, a pamięć 500 MHz, i X1300 HyperMemory ze



Rekord Świata

Podkręcona wersja RadeonaX1800XT pobiła rekord świata dla pojedynczej karty w 3DMarku 2005. Zajęli się tym prawdziwi fachowcy, używający w pracy znacznie bardziej wydajnych metod chłodzenia niż standardowe radiatory, wentylatory, rury cieplne czy OC. Rdzeń tak potraktowanej karty udało się podkręcić do 864 MHz (ze standardowych 625), a pamięć do 1980 MHz (z 1500). Za serce komputera posłużył Athlon FX57, również podkręcony i to do aż 3600 Mhz. Ten imponujący zestaw osiągnął aż **12164 pkt**, czyli znacznie więcej niż dwa GF7800GTX pracujące w trybie SLI.

PS. W momencie gdy czytacie ten tekst, rekord ów zapewne jest już nieaktualny - ja sam, podczas pisania tego tekstu, musiałem bodaj trzykrotnie upgrade'ować tę tabelkę...

450 MHz rdzeniem i 32 MB szybkiej, bo aż 1000 MHz pamięci. Karta ta będzie miała możliwość szybkiego dostępu do 128 MB pamięci głównej komputera.

Jak na razie wentylatory na wszystkich kartach były dość głośne i na dłuższą metę uciążliwe dla użytkownika komputera. Cała nadzieja w inicjatywie poszczególnych producentów, którzy potrafią zrobić to znacznie lepiej niż ATI (np. układy chłodzące na kartach HIS). Kolejną nieopisywaną jeszcze w NDSN kartą ATI jest **Radeon X800GTO**. Oparto ją na tym samym układzie, co X850, ale pozostawiono aktywne **jedynie 12 potoków**. Pierwotnie jej rdzeń pracuje z szybkością 400, a pamięć 980 MHz. **Większość egzemplarzy GTO jest jednak niezwykle podatna na podkręcanie**, a w części z nich da się podobno odblokować brakujące potoki. **Jeśli do takiej karty dołożymy odpowiednie chłodzenie, możemy otrzymać niemal X850XT za cenę o połowę niższą.** Sapphire wypuścił nawet specjalny model GTO2, w którym (ponoć) potoki muszą się odblokować, ale jego cena jest zdecydowanie zbyt wygórowana.

Najtańszą z nowych kart, ale pochodzącą jeszcze ze starej rodziny, jest **Radeon X550**. To „przyhamowana" wersja X600. Niestety kosztuje ona nieco ponad 300 zł, jej wydajność jest bardzo niska, a dystans cenowy do młodszego brata (X1300Pro) zdecydowanie za mały, **aby jej zakup brać w ogóle pod uwagę.**

Nowa wersja starszego układu

Na taki atak nie mogła pozostać obojętna Nvidia. Przygotowano kilka nowych rodzajów kart (niestety w większości jeszcze niedostępne) i zmieniono nieco ceny kilku innych.

Pojawił się **GF6800GS** – dwunastopotokowa karta o zwiększonych częstotliwościach pracy rdzenia i pamięci. Odpowiednio: 425 i 1000 MHz sprawia, że **karta ta wydajnościowo plasuje się pomiędzy GF6800GT a GF6800**. Dzięki obniżeniu ceny tych ostatnich i wprowadzeniu nowych kart ATI zanikła opisywana wcześniej nisza pomiędzy kartami za około 700 a tymi za ponad 1200 zł.

Kolejne dziesiątki FPS

Teraz nieco o wydajności najnowszych kart. Z góry zastrzegam, że podczas testów miałem czasem wrażenie, **iż programiści ATI dość mocno kombinowali podczas tworzenia nowych sterowników**. W benchmarku 3DMark 2005 najsilniejsza karta ATI wygrywa ze swoim konkurentem GF7800GTX o niemal 20 procent. Natomiast podczas testów w grach wyniki były już zdecydowanie bardziej zróżnicowane. Przy porównaniu X1800XL i GF7800GT ten pierwszy przewagę ma tylko w tym jednym benchamrku. We wszystkich grach ustępuje konkurentowi z Nvidii, czasem nawet dość znacznie. **Jeszcze dziwniejsze są wyniki uzyskiwane przez RadeonaX1600XT – w benchmarkach karta ta niemal dogania GF6800Ultra, ale podczas normalnej eksploatacji bardzo często niewiele przewyższa GF6600GT.** Z kolei X1300Pro może stanowić dość interesującą ofertę dla minimalistów, ale pamiętajmy, że to karta zaledwie czteropotokowa.

Wśród kart dla AGP jedyną nowością jest **Radeon X800GT**. Karta ma identyczne parametry i osiągi jak wersja dla PCIe, ale z niezrozumiałych powodów jest od niej o niemal 200 zł droższa. Trudno oprzeć się wrażaniu, że to **zwyczajne naciąganie klientów, którzy nie chcą jeszcze zmienić płyty głównej w komputerze.**

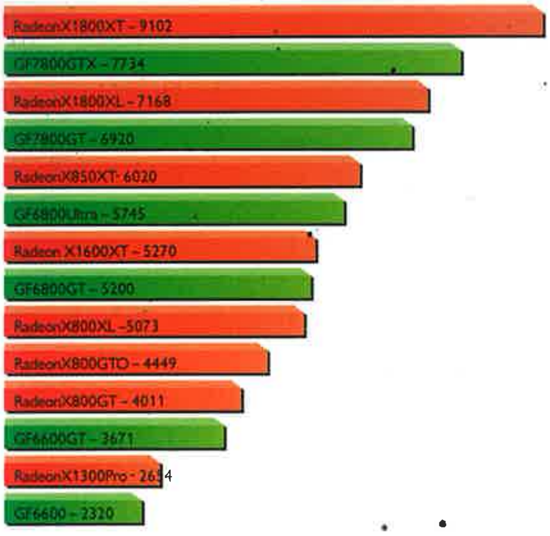
- najnowsza drukarka foto w ofercie Epson
- drukarka fotograficzna A4 z 6 oddzielnymi tuszami
- rozdzielczość druku 5760 dpi, wydruk foto A4 bez marginesów
- technologia Print Image Matching™ III firmy Epson zapewnia wierne odwzorowanie zdjęć
- druk na płytach CD i DVD
- tusze w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie

- drukarka fotograficzna A4 z 6 osobnymi tuszami
- rozdzielczość druku 5760 dpi, wydruki foto A4 bez marginesów
- wbudowany ekran LCD do szybkiej komunikacji
- możliwość pracy bez komputera (wbudowany czytnik kart pamięci)
- druk na płytach CD / DVD
- PictBridge wydruk zdjęć bezpośrednio z aparatu cyfrowego
- tusze w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie

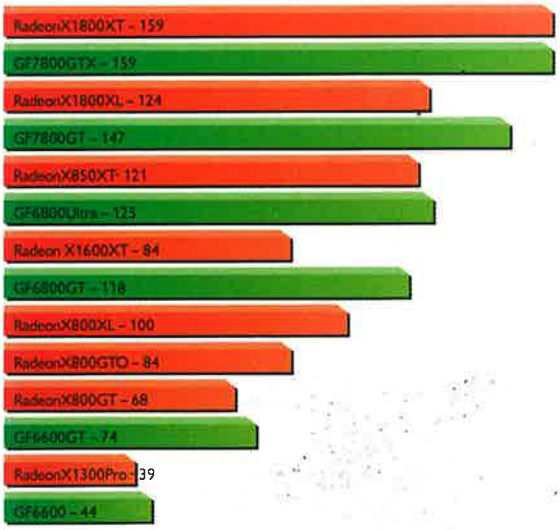
EPSON Deutschland GmbH Spółka z o.o.
Oddział w Polsce ul. Bokserska 66
02-690 Warszawa
infolinia: 0 801 64 64 53 (29gr/min)
www.epson.pl

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

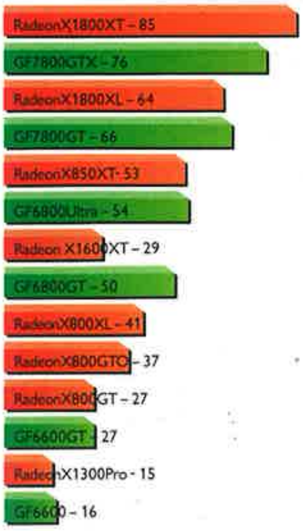
3DMARK 2005 (PKT)



FAR CRY 1280 X 1024 (FPS)



FARCRY 1600X1200 AA4 ANIZO8 (FPS)



Do marudów

Często spotykam się z zarzutami, że niektóre z orientacyjnych cen podanych w NDSN są nieaktualne. Pamiętajcie, że CDA to miesięcznik i mimo największych starań nikt nie poda cen aktualnych na dzień ukazania się go w kiosku. Podczas tworzenia tego odcinka (około tygodnia) kilkakrotnie musiałem zmieniać opłacalność zakupu kilku z kart, np. cena Radeona X1300Pro wzrosła z 400 do 500 zł, wprowadzono też znacznie wolniejszego, za to nieznacznie tylko tańszego X1300. Ponieważ w międzyczasie tekst został złożony – wprowadzenie takich zmian doprowadza do łez DTP, a przy okazji sprawia, że jakoś nie miałbym ochoty wchodzić tym ostatnim w drogę. Z powodu takich pozornie drobnych zabiegów muszą przecież zaczynać pracę od początku.

Wybór nadal nieskomplikowany

Nie da się ukryć, że **premiera nowych kart ATI dość mocno zagmatwała i tak dotąd niejasną sytuację na rynku.** Postaram się wam wskazać najlepszy wybór w poszczególnych przedziałach cenowych. Wprawdzie **X1800XT** jest jeszcze niedostępny na rynku (gdy to piszę, bo gdy czytacie ów tekst, sytuacja może być już inna), ale **jego przewidywana cena to około 2200 zł.** Trudno wskazać jednoznacznego zwycięzcę w pojedynku **X1800XT** z **GF7800GTX**, ale na bazie obecnie dostępnych danych i wyników testów **wybrałbym raczej kartę Nvidii.**

Nie miałbym też wątpliwości przy decyzji, czy kupić **X1800XL**, czy **GF7800GT**. Ten drugi model jest zarówno nieco tańszy, jak i wydajniejszy podczas testów chyba we wszystkich dostępnych obecnie grach.

Nieco kłopotu przysparza ustalenie orientacyjnej ceny jeszcze niedostępnego **X1600XT.** W wersji z 256 MB RAM-u powinien on kosztować **około 1000 zł.** Jednak sądząc po „zaradności" naszych sprzedawców nie można wykluczyć, że jego cenę ukształtują w granicach 1200 zł. Wziąwszy pod uwagę fakt, że za podobną kwotę można dostać GF6800GT, **w tym przypadku wybierzcie kartę Nvidii.** Zdecydowanie wydajniejszy od X1600XT jest również „nowy" GF6800GS, a nawet znacznie tańszy Radeon X800GTO.

Wśród rozwiązań jeszcze tańszych w pojedynku GF6800 vs. Radeon X800GTO zdecydowanym zwycięzcą jest ten drugi – wydajniejszy i tańszy.

Nic nie zmieniło się w segmencie urządzeń za około 600 zł. Tutaj nadal obecne **GF6600GT** i **Radeon X800GT** są w zasadzie kartami równorzędnymi. Kolejne 200 zł można zaoszczędzić kupując **Radeona X1300Pro** lub (nareszcie tańszego) **GF6600**. Zważywszy na lepsze wyniki w większości gier i podatność na podkręcanie, **ten drugi model wydaje się lepszym wyborem.** Należy przy tym podkreślić dużą przewagę obydwu tych kart nad nadal spotykanymi w tej cenie Radeonami X600.

Zauważycie ogromną różnicę po przejściu ze wszelkich GF do wersji 4, GF FX i Radeonów 9600xx na GF6600GT.

Karty kosztujące poniżej 400 zł raczej mało nadają się do grania w nowe gierki. To rozwiązania dla fanatycznych minimalistów lub zwolenników rozrywki innej niż wirtualne przygody.

Miłośnicy cichego peceta wezmą pod uwagę również to, że **wszystkie nowe standardowe karty ATI są sporo głośniejsze niż produkty Nvidii.** Dodatkowo te drugie zajmują tylko jeden slot, natomiast ATI X1800XT i rozwiązania z cichym chłodzeniem blokują również gniazdo sąsiadujące z kartą.

Nic się nie zmieniło na rynku kart dla złącza AGP. Wprowadzony Radeon X800GT jest zbyt drogi, aby mógł stanowić jakiekolwiek zagrożenie dla GF6600GT. **Najwydajniejszymi kartami dla AGP nadal pozostają GF6800Ultra/GT i Radeon X800XT/X850XT.** Jednak kupowanie ich (z wyjątkiem GF6800GT) **pozbawione jest sensu,** gdyż ceny nadal są na tyle wysokie, że za taką kwotę można kupić wydajniejszego GF7800GT i połowę płyty głównej ze złączem PCIe. Pewną nadzieję można łączyć z zapowiedziami firmy ATI, która w przypadku pojawienia się zapotrzebowania na najwydajniejsze układy jest gotowa produkować serię X18xx również dla starszego standardu.

Co zmienić?

Jakich zmian warto zatem dokonać? Z pewnością zauważycie ogromną różnicę po przejściu ze wszelkich GF do wersji 4 (nawet Ti), GF FX i Radeonów 9600xx na GF6600GT. Jeżeli w komputerze macie Radeona 9700 lub 9800, a na nową kartę chcecie przeznaczyć do 600 zł, raczej nie warto tracić pieniędzy – zysk wydajności nie będzie duży. Właściciel jednego z wymienionych wcześniej Radeonów, a nawet GF6600GT z pewnością znacznie poprawi wydajność przesiadając się na GF6800GT lub GF7800GT.

Jeżeli natomiast w waszym komputerze już znajduje się karta z układem 6800GT, Radeonem X800XL lub wyższym, na razie jakakolwiek zmiana nie da zauważalnych efektów, a zatem będzie niepotrzebna. Spokojnie można poczekać na następną generację układów graficznych.

Chciałoby się napisać, że to ostatni odcinek na temat kart graficznych w tym roku, ale zapowiedzi Nvidii raczej nie pozwalają na takie obietnice. Cóż, NDSN musi reagować na zmiany na rynku jak najszybciej, bo tylko wówczas może należycie spełnić swoją rolę. Na szczęście, przynajmniej na razie, w innych „komputerowych" tematach nie dzieje się nic godnego natychmiastowej uwagi, więc możemy się skupić na tym najważniejszym elemencie komputera każdego gracza.

Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia i uwagi po lekturze tego działu. To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-52 multispeed

Dyskietki
10 PCS

Cake
25 CD-R

Cake
0 CD-R

Cake
50 CD-R

CD-R w kopercie

DVD-R w kopercie

DVD+R w kopercie

Wypali!
Na pewno!

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

DVD+R x8

Slim Tower
10 PCS

DVD-R x8

Wypalisz
4.7GB

Slim Case
1 PCS

Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Procent odbicia: 45-85% ◆ Żywotność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

- NVIDIA GEFORCE 7800 GTX 512
- ORVALDI ORV 8 INTERNET
- GIGABYTE GA-G1975X
- EPSON STYLUS PHOTO R240
- CYBERSNIPA
- SHARP MP-S200
- MEDIA-TECH CABLE ORGANIZER
- PENTAGRAM PHOTON S84
- AGM A-19S
- WIRTUALIZACJA INTELA

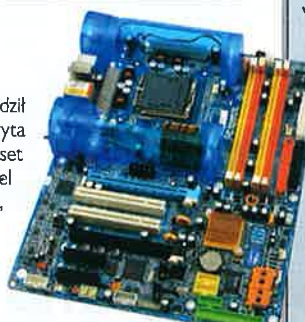
GeForce 7800 GTX 512

NVIDIA Corporation zaoferowała procesor graficzny Nvidia GeForce 7800 GTX 512. GeForce 7800 GTX 512 jest tak szybki, że posłużył niedawno do pobicia rekordu świata w programie 3DMark05 w kategorii pojedynczych kart graficznych. Pochodzący z Singapuru entuzjasta komputerów Shamino pobił poprzedni rekord o 2500 punktów, uzyskując w systemie z jedną kartą GeForce 7800 GTX 512 wynik 13396 punktów.

Ciekawe, co na to konkurencja? My postaramy się sprawdzić wydajność dwóch najszybszych, konkurencyjnych konstrukcji już za miesiąc.

www.nvidia.pl

Turbojet



Tajwański producent płyt głównych, firma Gigabyte, wprowadził na rynek nowy model GA-G1975X. Jest to pierwsza płyta główna tego producenta, wykorzystująca intelowski chipset i975X. Urządzenie dedykowane jest dla procesorów Intel Pentium 4, Celeron D oraz dwurdzeniowych Pentium D, z podstawką LGA 775. Warto zwrócić uwagę na specjalny system chłodzenia o nazwie Turbojet, czyli rozwiązanie szczególnie atrakcyjne dla entuzjastów modyfikacji sprzętu komputerowego. Na płycie głównej Gigabyte dostępne są po dwa sloty PCI Express x16, PCIe x1 i standardowe złącza PCI. Ponadto użytkownik ma do dyspozycji cztery gniazda pamięci DDR2, 8-kanałowy układ audio firmy Creative, kartę sieciową Gigabit Ethernet, cztery porty Serial-ATA II i jeden ATA, a także 3 porty FireWire i USB 2.0. Na razie producent nie ujawnił ceny nowej płyty głównej.

cdaction.pl/?x=97 www.4press.pl

Cyber Snipa

Cyber Snipa Game Pad to wydzielony blok klawiszy skonstruowany w bardzo podobny sposób, jak miało to miejsce w opisywanej miesiąc wcześniej na łamach CDA klawiaturze Zboard. Moduł ten przeznaczony jest dla graczy (głównie FPS), którym nie odpowiada klasyczny układ klawiatury i chcieliby czegoś nowego, ukierunkowanego właśnie na cyfrową rozrywkę.

www.cybersnipa.com

Philipsowe X6

Firma Philips wprowadza dwa nowe monitory ciekłokrystaliczne 17" i 19". Dostępne są w atrakcyjnej kolorystyce, błyszcząco-czarnej warstwowej oprawie (sandwich), umieszczonej na metalowej, wygiętej w łuk podstawie. Monitory 170X6 (17-calowy) i 190X6 (19-calowy) oferują takie rozwiązania Philipsa jak LightFrame Digital Reality i krótki czas reakcji matrycy (8 ms) oraz gwarancję doskonałego działania panelu (Perfect Panel Warranty). Philips jest producentem, który gwarantuje brak defektów polegających na stałym świeceniu bądź wygaszeniu pikseli, przy czym obowiązuje ona na całym świecie. Nowe monitory posiadają port USB 2.0 do obsługi szybkiej komunikacji z komputerem. Dodatkowym ułatwieniem jest system Philips CableCover, który pozwala uporządkować przewody zasilania i komunikacyjne. Obydwa modele dostępne są w sugerowanych cenach detalicznych: 170X6 – 1259 zł i 190X6 – 1639 zł.

www.pr.philips.pl

SHORTY

ORV-8

Nowy filtr Orvaldi model ORV 8 Internet ma specjalnie pomyślany na potrzeby zewnętrznych zasilaczy układ gniazd. Dwa zewnętrzne gniazda są w filtrze odwrócone w stosunku do pozostałych o 90 stopni. Taki układ pozwala wykorzystać wszystkie 8 gniazd. Filtry są wyposażone w szybki, zewnętrzny, automatyczny bezpiecznik. Jest to wygodne z punktu widzenia użytkownika, bowiem nie zachodzi konieczność jego wymiany. Filtr ten absorbuje energię przepięcia do 420 J. Za jego pomocą zabezpieczymy również szybkie łącze internetowe (ADSL) oraz będziemy mniej narażeni na zakłócenia wprowadzane do sieci przez silniki elektryczne, czyli urządzenia typu wiertarki, pralki, odkurzacze itd. – a to dzięki zastosowaniu filtra tłumiącego zakłócenia EMI/RFI. Dla ułatwienia pracy listwa ma podświetlany włącznik oraz sygnalizację gotowości do włączenia ochrony przetiwprzepięciowej oraz przeciwzakłóceniowej w formie 2 diód – czerwonej i zielonej.

www.orvaldi.pl

Bezprzewodowa prezentacja

Projektory VPL-CX76 i VPL-CX86 to następcy modeli CX75 oraz CX85 i podobnie jak poprzednie, oferują znakomitą jakość obrazu, możliwość bezprzewodowej prezentacji i szereg zaawansowanych rozwiązań zwiększających ich funkcjonalność. VPL-CX76 i VPL-CX86 są stworzone do użytku biznesowego oraz edukacyjnego i są doskonałymi urządzeniami zarówno do standardowej instalacji, podłączenia do sieci LAN czy użytkowania jako projektory przenośne. Projektory wykorzystują 3 przetworniki LCD (0,79") generujące łącznie obraz o rozdzielczości XGA (1024 x 768 x 3 piksele) o wysokiej jasności (VPL-CX76 – 2500 ANSI lumenów). Projektory oferują także funkcję prezentacji z karty Memory Stick, poza tym możliwość zabezpieczenia hasłem oraz blokadę panelu kontrolnego, która zapobiega niepożądanemu użyciu. VPL- CX76 i VPL-CX86 są sprzedawane z torbą i objęto je trzyletnią gwarancją.

www.sony.pl

Monitory Prestigio

Firma Prestigio wprowadza na rynek dwa nowe monitory LCD o nazwach P776 i P796. Są to monitory LCD o przekątnej ekranu – odpowiednio: 17" i 19". Prestigio włączy oba modele do swojej nowej serii „7". Podstawowe atuty nowych monitorów to niebanalne

Stylus Photo R240

Urządzenie oferuje możliwość druku fotografii do formatu A4. Epson skonstruował R240 tak, aby możliwy był wydruk zdjęć przy zastosowaniu tylko czterech osobnych pojemników z tuszami (C+M+Y+K), dzięki czemu osiągnięto niskie koszty eksploatacji. Drukarka wyposażona jest w nowe menu i przedni panel z kolorowym wyświetlaczem LCD oraz czytnik kart, a kosztuje 530 zł.

www.epson.pl

Wirtualizacja

Intel jako pierwszy producent wprowadził do sprzedaży procesory do stacjonarnych komputerów PC, oferujące sprzętową obsługę technologii wirtualizacji. Umożliwia ona równoległą obsługę kilku systemów operacyjnych i aplikacji korzystających z niezależnych partycji, które mogą być wydzielone z myślą o specyficznych zastosowaniach, takich jak na przykład zdalne zarządzanie i serwisowanie czy ochrona komputerów w sieci. Działania te nie przeszkadzają użytkownikowi końcowemu w dostępie do normalnie przez niego używanych aplikacji. Tworzenie wielu partycji na komputerze zwiększa również „zarządzalność", gdyż możliwa jest równoległa obsługa sprawdzonych, już działających aplikacji w czasie testowania czy adaptacja nowych środowisk operacyjnych.

www.intel.pl

Rura?

Elastyczna plastikowa osłonka umożliwia związanie i uporządkowanie wszystkich przewodów komputera, monitora, klawiatury, audio-wideo itp. w jeden ładnie wyglądający kabel. Dzięki pomysłowemu rozwiązaniu w prosty i szybki sposób można zaprowadzić ład i zorganizować więcej miejsca na i za biurkiem oraz zabezpieczyć przewody przed przypadkowym zniszczeniem i kurzem. Precyzyjne wprowadzanie przewodów w osłonkę zapewni przystosowane do tego celu urządzenie. Sugerowana cena detaliczna MT2200 CABLE ORGANIZER 1.5 m to: 27,99 zł.

www.media-tech.pl

Pentagram Photon 584

Oferta aparatów cyfrowych Multimedia Vision wzbogaciła się o nowy model Pentagram Photon 584. Następca modelu Photon 484 jest wyposażony w matrycę CCD o rozdzielczości 5 milionów punktów. Układ optyczny tego aparatu pozwala na ośmiokrotne przybliżenie fotografowanego obiektu. Photon 584 oferuje 20 trybów ekspozycji. Początkujący wielbiciele fotografii cyfrowej z pewnością docenią obecność trybu w pełni automatycznego, natomiast tych bardziej zaawansowanych ucieszy obecność trybu manualnego. Aparat umożliwia edycję niemal każdego parametru zdjęcia. Pentagram Photon 584 to także prosta kamera cyfrowa. Tryb nagrywania umożliwia rejestrowanie filmów z dźwiękiem w formacie MPEG-4 w rozdzielczości 320 x 240, z prędkością do 30 klatek na sekundę, a ich wielkość ograniczona jest jedynie pojemnością karty pamięci.

www.mmv.pl

19" LCD za 1100 zł

W październiku trafił na rynek najnowszy monitor AG Neovo – AGM A-19S. Parametry – kontrast 500:1, jasność 300 cd/m2 i 12-milisekundowy czas reakcji matrycy – zapewniają mu dobrą jakość wyświetlanego obrazu, bez efektu smużenia przy jego odświeżaniu. Co również istotne, AGM A-19S zapewnia duży kąt widzenia: 160 stopni w pionie i poziomie, ma wbudowane głośniki i wejście audio. Monitor jest objęty 36-miesięczną gwarancją door-to-door. Cena A-19S (z VAT) to 1099 zł.

www.agm-display.pl

MP3 z karabińczykiem

MP-S200 i MP-S300 to nowe odtwarzacze plików MP3 w ofercie firmy Sharp, które wyróżniają się zwiększoną odpornością na upadek oraz uchwytem do paska w formie karabińczyka alpinistycznego. MP-S200 i MP-S300 mają odpowiednio 512 MB i 1 GB pamięci wewnętrznej. Zewnętrzna obudowa urządzeń wykonana jest z wytrzymałego stopu aluminium i zdaniem producenta wytrzymuje upadek nawet z wysokości 1,4 m. Ponadto nowe odtwarzacze wyposażone są w tuner radiowy, dyktafon z funkcją bezpośredniego kodowania do MP3 oraz gniazdo USB. W Japonii nowe produkty pokażą się w sprzedaży w czterech różnych kolorach obudowy pod koniec listopada. Producent nie podał jeszcze sugerowanej ceny urządzeń.

www.sharp.pl

SHORTY

wzornictwo oraz powłoka ekranu wykonana z przyciemnianego szkła, którego zastosowanie czyni je nie tylko bardziej atrakcyjnymi wizualnie, ale przede wszystkim zapewnia lepsze odwzorowanie kolorów i poprawia ich intensywność. Specjalne wykończenie trwałej szklanej powierzchni chroni panel LCD przed jego uszkodzeniem.

www.prestigio.pl

4 giga w kluczu

A-DATA PD8 to jeden z najbardziej pojemnych kluczy USB (zgodnego ze standardem USB 2.0). Może pomieścić aż 4 GB, a uzyskiwane transfery powinny zadowolić największych malkontentów.

www.adata.com.tw

Ubranko?

Naukowcy Koreańskiego Instytutu KAIST (Korea Advanced Institute of Science and Technology) opracowali nowatorski komputer osobisty UFC (Ubiquitous Fashionable Computer), który pozwala „rzucać" plikami pomiędzy użytkownikami. Urządzenie składa się ze specjalnych okularów wyposażonych w ekran o rozdzielczości 640 x 480 pikseli, klawiatury umieszczanej na nadgarstku oraz specjalnej rękawicy. Niezwykły komputer ma wiele unikalnych rozwiązań, np. kopiowanie plików pomię-

dzy użytkownikami polega na wybieraniu ich na wirtualnym ekranie, a następnie „przerzucaniu" ich do odbiorcy. Transmisja danych odbywa się bezprzewodowo. Komputer po raz pierwszy został zaprezentowany na targach komputerowych IT-SoC 2005 & New Generation.

[illegible]

Pulstek ST64+

W ofercie Multimedia Vision jest już dostępny nowy płaski skaner z przystawką do slajdów i negatywów – Plustek OpticPro ST64+. Najnowsza konstrukcja umożliwia skanowanie w rozdzielczości 3200 x 6400 dpi i wyposażona jest w profesjonalny sterownik SilverFast. Sugerowana cena detaliczna brutto urządzenia wynosi 599 zł.

www.mmv.pl

- ZLING KARLA
- CENA: 597 zł
- DOSTARCZYŁ: Megabajt sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 (budynek 6A), 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
- WWW.MEGABAJT.COM.PL

- SLIMP3 IMEDIA
- CENA: 449 zł
- DOSTARCZYŁ: CNT Sklep, ul. Węglowa 2 31-063 Kraków, (012) 430 61 55
- WWW.CNT-SKLEP.PL

DAMIAN | NIEWIELKIE, ALE FUNKCJONALNE

W tym niedużym urządzeniu tkwią spore możliwości.

DANE TECHNICZNE
PAMIĘĆ: dysk twardy 5 GB
WYŚWIETLACZ: 1,5", 128 x 128, 65 tys. kolorów
TRANSFER: USB 2.0
FORMAT PLIKÓW MUZYCZNYCH: MP3/WMA
FORMAT ZDJĘĆ: JPG
FORMAT NAGRYWANIA DŹWIĘKU: ADPCM
CZĘSTOTLIWOŚCI FM: 76-108 MHz
PAMIĘĆ LICZBY STACJI RADIOWYCH: 30
ODSTĘP DŹWIĘKU OD SZUMU: 90 dB
ZAKŁÓCENIA EMISJI DŹWIĘKU: <1%
MOC WYJŚCIOWA: 2 x 20 mW
PASMO PRZENOSZENIA: 20 -20 KHz
BATERIA: litowa 650 mAh
CZAS PRACY: ok. 18 h
WAGA: 72 g
WYMIARY: 82 x 50 x 14 mm
DODATKOWO: słuchawki stereofoniczne, kabel USB -> MINI USB, ŁADOWARKA, PŁYTA CD Z OPROGRAMOWANIEM, POKROWIEC, INSTRUKCJA OBSŁUGI

To przykład, jak funkcjonalność i jakość pracy urządzenia mogą iść w parze z ładnym wyglądem.

DANE TECHNICZNE
PAMIĘĆ: Flash 1 GB
WYŚWIETLACZ: 1", OLED, 95 x 64, 65 tys. kolorów
FORMAT PLIKÓW MUZYCZNYCH: MP3/WMA
FORMAT PLIKÓW WIDEO: MTV
FORMAT ZDJĘĆ: JPG
FORMAT NAGRYWANIA DŹWIĘKU: WAV/ACT
CZĘSTOTLIWOŚCI FM: 87,5-108 MHz (z możliwością zapamiętywania 30 stacji radiowych)
TRANSFER: USB 2.0
CYFROWY DYKTAFON AKTYWOWANY GŁOSEM: do 72 h (8-32 KHz)
ODSTĘP DŹWIĘKU OD SZUMU: 85 dB
ZAKŁÓCENIA EMISJI DŹWIĘKU: <1%
MOC WYJŚCIOWA: 2 x 5 mW
WYMIARY: 6,5 x 4 x 1,4 cm
WAGA: 32 g (z baterią)
BATERIA: litowa
DODATKOWO: słuchawki stereofoniczne, kabel USB -> mini USB, ładowarka, płyta CD z oprogramowaniem, instrukcja w języku polskim, gwarancja 12 miesięcy

Zling **Karla** i SlimP3 **iMedia**

Oba testowane urządzenia mają podobne zastosowania; choć jest kilka szczegółów, którymi się różnią.

Zling Karla jest wyposażony w półtoracalowy wyświetlacz, który pozwala na przeglądanie zdjęć (JPG) i oglądanie filmów skompresowanych do formatu MPEG-4. Poza tym to również odtwarzacz muzyki zapisanej w MP3 lub WMA, jak i odbiornik radiowy oraz dyktafon w jednym. Jest to zatem pełnowartościowe centrum medialne.

Co do jakości odtwarzanych przez Zling Karla dźwięków nie można mieć zbyt wielkich zastrzeżeń, tym bardziej że dzięki equalizerowi w zadowalający sposób możemy dostosować barwę muzyki do własnych upodobań. Podobnie jest z radiem, które świetnie stroi i podczas odbioru nie słychać szumów. Niestety dyktafon nie sprawuje się już tak dobrze i nagrania nie są najlepszej jakości – słychać szumy czy np. uderzenia w obudowę, ale jest to niemal powszechna przypadłość w tego rodzaju urządzeniach.

Ciekawą opcją jest tu **możliwość oglądania filmów** i mimo że wyświetlanych jest **12 klatek na sekundę**, wcale to nie przeszkadza. Filmy konwertuje się z formatu DivX do MPEG-4 za pomocą programu dostarczanego wraz z urządzeniem, co zdecydowanie zmniejsza rozmiar pliku. Istotną cechą wyświetlacza jest to, że obraz oglądany nawet pod dużym kątem nie jest zniekształcony.

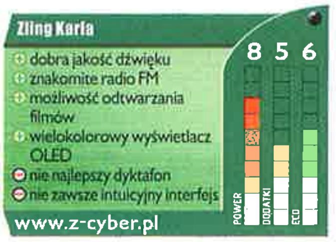
Zling Karla jest dobrym urządzeniem: sprawdza się jako odtwarzacz muzyki oraz radio FM, nieźle sprawuje się też przy oglądaniu filmów. Może też oczywiście służyć jako przenośny dysk twardy, a do wymiany plików z komputerem nie wymaga specjalnego oprogramowania. Z drugiej strony, nie do końca dopracowano jakość pracy dyktafonu, choć producent umożliwił spory wybór próbkowania zapisywanych dźwięków. **Niestety w komplecie z urządzeniem poskąpiono dodatków**, co kontrastuje z ofertą konkurencji.

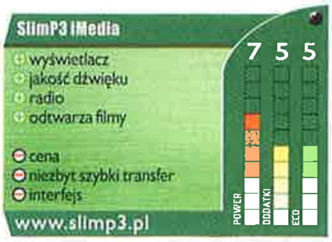
SlimP3 to wśród tego typu urządzeń prawdziwe maleństwo, ale do zaoferowania ma nie mniej niż produkty konkurencyjnych marek. W porównaniu z opisywanym Zling Karla służy ono mniej więcej do tego samego, choć ustępuje mu pod względem wielkości pamięci (1 GB). To jednak usprawiedliwiają wymiary urządzenia iMedia, które jest co najmniej **o połowę mniejsze i lżejsze**. Poza tym jest to równie udany odtwarzacz MP3 czy WMA, odbiornik radiowy i dyktafon oraz **urządzenie służące przeglądaniu zdjęć w formacie JPG**, odtwarzaniu filmów czy teledysków w formacie MTV, konwertowanych z innych formatów wideo za pomocą dołączonego do zestawu oprogramowania.

Odtwarzany przez SlimP3 dźwięk jest po prostu dobry, a sześciostopniowy equalizer i możliwość podbicia basów dodatkowo urozmaicają paletę doznań. Radio również działa poprawnie. Dyktafon używany do zapisywania notatek zewnętrznych uruchamia się głosowo, niestety tradycyjnie już sprawuje się ledwie zadowalająco – nagrywają się także szumy i trzaski.

Najciekawsza w tym niewielkim urządzeniu jest **możliwość oglądania filmów**. Mimo że pliki pomniejszane są do wielkości **95 x 64 piksele** i wyświetlanych jest **16 klatek na sekundę**, prezentują się one dość dobrze.

SlimP3 ma kilka niedopracowanych funkcji, takich jak nie najlepiej sprawujący się dyktafon czy nie najszybszy transfer plików z komputera do urządzenia, **w pudełku nie znajdziemy też dodatków czy gadżetów**, ale jest to przecież **kompletny multimedialny automat**, z wieloma użytecznymi funkcjami opakowanymi w niezwykle trwałą metalową obudowę. |**CDA**|





*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

▶ CENA: 395 zł
▶ DOSTARCZYŁ: INCOM Wrocław, ul. Mokronoska 6, 52-407 Wrocław
▶ WWW.ALTECLANSING.COM

▶ DANE TECHNICZNE
MAKSYMALNA MOC RMS: 80 W
KOLUMNY PRZEDNIE (KAŻDY KANAŁ): 10 W (120-20 000 Hz)
SUBWOOFER: 30 W (35-140 Hz)

▶ DANE TECHNICZNE
ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU PRZY 1 KHZ NA WEJŚCIU: > 75 dB
WYMIARY SATELITÓW: 94 x 91 x 198 mm
WYMIARY GŁOŚNIKA CENTRALNEGO: 160 x 108 x 99 mm
WYMIARY SUBWOOFERA: 188 x 234 x 317 mm
WEJŚCIA DŹWIĘKU: dwa stereofoniczne (1 mini jack, 2 chinch), jedno przestrzenne 5.1 (3 mini jack)
DODATKOWE: pilot na podczerwień, przewody połączeniowe

▶ **Ładne i funkcjonalne, ale trochę za drogie...**

Altec **Lansing** GT-5051R

Gdy ktoś pracuje przy komputerze stojącym w małym pomieszczeniu i na dodatek często ogląda za jego pomocą filmy lub gra w nowe gry, ma spory dylemat przy zakupie głośników odpowiednich do takich zadań.

W takich przypadkach polecam zwykłe zestawy 2.1 (2 satelity i subwoofer) lub tańsze 5.1, tylko bywa tu problem z montażem tylnych głośników efektowych. Swoje mam przymocowane do... oparcia fotela, a sygnał dostarczam przez długi przewód od słuchawki telefonicznej – sprężynkę.

Pewnym rozwiązaniem takiego problemu mogą być głośniki **Altec Lansing GT-5051R**. Jest to zestaw, który można nazwać 3.1, gdyż prócz satelitów i subwoofera dołączono do niego także centralny głośnik (przy filmach DVD zwykle on odpowiada za ścieżkę dialogową). Ciekawostką jest jednak budowa kolumn satelitarnych, w których umieszczono po dwa głośniki. **Jeden skierowany jest wprost „w słuchacza", a drugi pod kątem – w bok.** Całość ma symulować dźwięk 5.1, gdyż „boczne" membrany odtwarzają ścieżkę tylnych głośników efektowych. Efekt uzyskany dzięki zestawowi GT-5051R plasuje się dokładnie pomiędzy dźwiękiem stereo a przestrzennym 5.1.

Czystość dźwięku nie pozostawia zbyt wiele do życzenia, choć brakuje trochę wwiercających się w ucho sopranów, również niektóre dźwięki ze środka pasma nie są przenoszone idealnie. Subwoofer sprawuje się jednak – jak na tego typu zestaw – dość przyzwoicie i basy odpowiednio komponują się z dźwiękami z satelitów.

Całości dopełnia możliwość regulacji osobno basów i sopranów, a także efektu przestrzenności, której to dokonywać można dwojako: za pomocą przycisków i podświetlonego na niebiesko pokrętła, jak również poprzez mały, w miarę wygodny pilot na podczerwień.

Sprzęt przypadł mi do gustu, lecz za podobną kwotę wolałbym jednak nawet w małym pokoju pokombinować z głośnikami 5.1... **|CDA|**

Altec Lansing GT-5051R
⊕ estetyczny wygląd
⊕ sterowanie na kolumnie i za pomocą pilota
⊕ dość dobry dźwięk
⊖ efekt 5.1 nie jest nadzwyczajny

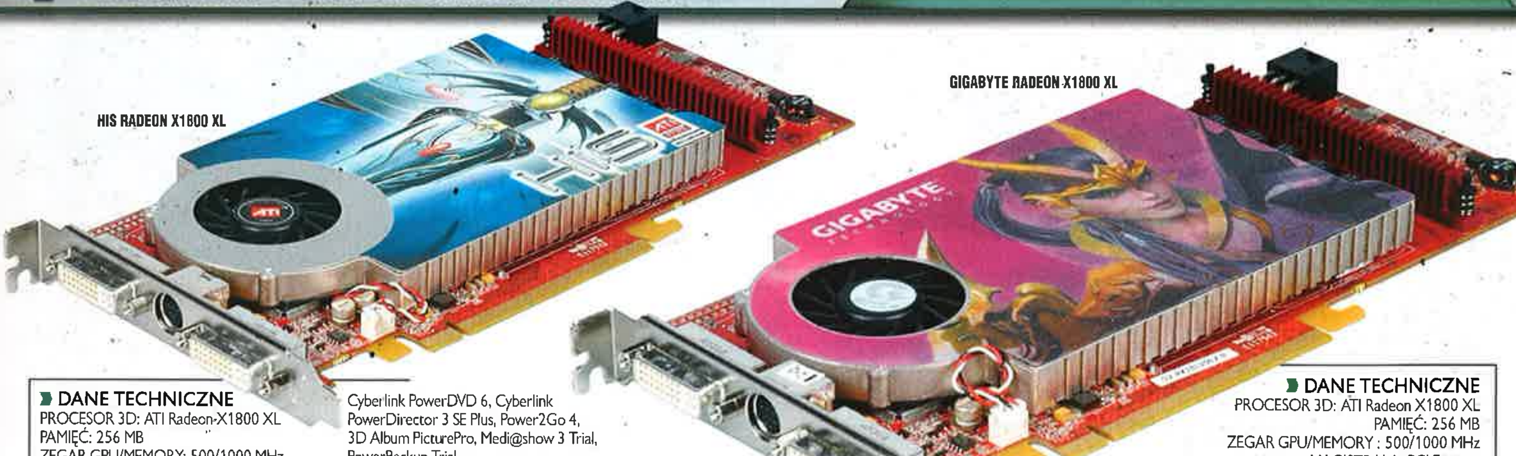
7 7 7
POWER | DODATKI | ECO

www.incom.pl

GIGABYTE RADEON X1800 XL
- CENA: 1879 zł
- DOSTARCZYŁ: POLSKIE BIURO GIGABYTE, ul. Gierymskich 156, 51-640 Wrocław
- WWW.GIGABYTE.PL

HIS RADEON X1800 XL
- CENA: 1759 zł
- DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
- WWW.PRONOX.PL
- POLAND.HISDIGITAL.COM

MIKE-L | ATI MA W KOŃCU SHADER MODEL 3.0!



HIS RADEON X1800 XL

GIGABYTE RADEON X1800 XL

DANE TECHNICZNE (HIS)
PROCESOR 3D: ATI Radeon X1800 XL
PAMIĘĆ: 256 MB
ZEGAR GPU/MEMORY: 500/1000 MHz
MAGISTRALA: PCI Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak, dwa
WYJŚCIA WIDEO: Avivo
WEJŚCIA WIDEO: Avivo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, Cyberlink PowerDVD 6, Cyberlink PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D Album PicturePro, Medi@show 3 Trial, PowerBackup Trial
GRY: Dungeon Siege 1.1, Dema (RollerCoaster Tycoon 3, Half-Life 2, Act of War: Direct Action, Tribes: Vengeance Single Player, Axis&Allies)
DODATKOWE: wszelkie potrzebne przewody i przejściówki

DANE TECHNICZNE (Gigabyte)
PROCESOR 3D: ATI Radeon X1800 XL
PAMIĘĆ: 256 MB
ZEGAR GPU/MEMORY : 500/1000 MHz
MAGISTRALA: PCI Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak, dwa
WYJŚCIA WIDEO: Avivo
WEJŚCIA WIDEO: Avivo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, Cyberlink PowerDVD 6.0, Cyberlink PowerDirector 3
GRY: Counter-Strike: Condition Zero, Xpand Rally
DODATKOWE: wszelkie potrzebne przewody i przejściówki

ATI Radeon X1800 XL (Gigabyte i HIS)

Przez cały czas trwa swego rodzaju przepychanka (delikatnie powiedziane) pomiędzy zwolennikami ATI i Nvidii. Pierwsi twierdzą, że karty za podobną cenę są szybsze i mniej się grzeją, drudzy przedkładają możliwość bezproblemowej pracy w trybie SLI i to, że mają obsługę Shader Model 3.0.

Ten ostatni argument legł w gruzach wraz z pojawieniem się najnowszej linii GPU, czyli X1XXX, a reprezentowanej w niniejszym teście przez Radeona X1800 XL w dwóch odsłonach: od firmy HIS oraz Gigabyte. Na pierwszy rzut oka niemal się nie różnią – chyba tylko kolorami laminatu i nalepkami na osłonie radiatora. Mimo prawie jednakowego wyglądu okazuje się, że **przy identycznym taktowaniu procesora i pamięci (500/1000 MHz) Gigabyte niemal we wszystkich testach jest nieco szybsza** – różnica jest minimalna, ale jest. Karty były bardzo szybkie w większości testów i gier, lecz Aquamark 3 „wysypywał" się, podobnie jak The Project (problemy z grafiką – brak części obiektów i tekstur), dlatego nie ma ich wyników w tabelce – najprawdopodobniej jest to „wina" Catalystów 5.11 – najnowszych sterowników, przy użyciu których wykonano testy.

System chłodzący obydwu kart (jest niezbyt imponująco wielki – nie zajmuje dodatkowego miejsca) dobrze radzi sobie z odprowadzaniem ciepła – gdy GPU nie pracuje intensywnie, wentylator pracuje niemal bezgłośnie, lecz gdy temperatura przekroczy wartość alarmową (nadal bezpieczną dla układów), wiatraczek „wchodzi na obroty" i staje się **baaardzo wyraźnie słyszalny.**

Jeśli chodzi o podkręcanie, żadna aplikacja – poza sterownikami – nie była w stanie (gdy testowaliśmy karty) zmienić czy nawet odczytać taktowania GPU i pamięci. Niestety ani ręczne ustawienie wyższych zegarów GPU, ani automatyczne wyszukiwanie bezpiecznych wartości nie dawały kompletnie nic. **Gdy zmieniłem częstotliwość taktowania pamięci, choćby o 1 MHz, komputer natychmiast się restartował.** Myślę, że w momencie gdy czytacie ten tekst, macie już nowsze, poprawione sterowniki – wątpię, by był to błąd sprzętu, gdyż objawy występowały na obydwu konstrukcjach.

Nowe konstrukcje ATI są szalenie obiecujące, a na dodatek producent zapewnia o sporych możliwościach łączenia ich w tandemy na platformie Crossfire – to sprawdzimy najprawdopodobniej już niedługo, porównując je z podobnymi cenowo systemami konkurencji. Jeśli wspomniałem o porównywaniu, to już w kolejnym numerze powinno się znaleźć zestawienie dwóch najmocniejszych konkurencyjnych konstrukcji – pojedynczych kart. „Wojna" trwa.

Karty dodatkowo – prócz możliwości obsługi efektów DirectX 9c (SM 3.0) – pozwalają na odtwarzanie i korektę w locie materiałów wideo HD (High Definition) oraz na włączanie antyaliasingu oraz HDR (High Dynamic Range – wierniejsze odwzorowanie efektów światłocienia i innych fajerwerków graficznych) jednocześnie.

ATI wkroczyło do ogródka, który do tej pory okupowała Nvidia – czekamy i cieszymy się, gdyż nowe układy zapewnią spadek cen, może na początku niewielki, ale systematyczny – można będzie grać szybciej i przyjemniej za mniejsze pieniądze. |CDA|

Wyniki porównania

Firma / Nazwa	Gigabyte Radeon X1800 XL	Gigabyte Radeon X1800 XL	HIS Radeon X1800 XL	HIS Radeon X1800 XL	Nvidia GeForce 7800 GTX	Nvidia GeForce 7800 GTX
Pamięć	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05	14251/7009	10297/6576	14098/6993	10115/6409	16366/7359	11094/7282
Codecreatures	7655	6162	7684	5338	8725	6174
X-2 The Threat (1600)	64,570	53,355	64,011	51,373	82,776	59,164
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	284,93/96,87	164,75/95,87	283,78/96,01	160,65/95,31	290,46/98,50	251,59/96,66
Farcry (1024/1600 Max Detail)	70,54/71,09	70,58/59,70	70,44/70,95	69,98/57,39	72,07/71,75	73,68/56,53
Aquamark 3 (FPS)	x	x	x	x	79,16	73,549
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	87,5/81,1/65,7/55,1	85,4/79,2/65,3/45,7	87,4/81,6/66,1/53,7	87,2/80,3/65,5/36,6	109,0/108,9/109,0/91,2	110,0/107,8/93,7/52,8
The Project (1024)	x	x	x	x	70,01	59,94
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	80,31/47,78 (67,44/35,23)	72,74/39,65 (63,89/33,91)	78,95/45,97 (66,02/34,19)	69,47/38,03 (60,38/32,29)	104,60/61,20 (80,12/41,81)	105,09/62,04 (110,72/42,68)

X - Testu nie udało się uruchomić, * - Testu nie wykonywano, SM - Shader Model

Zestaw testowy: Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci - 2*GeIL 512 MB PC2-5300, Obudowa - Chieftec BA-01B-B-B, Karta dźwiękowa - Creative X-Fi

Gigabyte Radeon X1800 XL — POWER 8, DODATKI 6, ECO 6
- ⊕ obsługa SM 3.0
- ⊕ wysoka wydajność we wszystkich grach
- ⊖ problemy z niektórymi grami
- ⊖ problemy z podkręcaniem

www.gigabyte.pl

HIS Radeon X1800 XL — POWER 8, DODATKI 6, ECO 7
- ⊕ obsługa SM 3.0
- ⊕ wysoka wydajność we wszystkich grach
- ⊖ brak niektórych tekstur w dwóch testach
- ⊖ podkręcanie nie działa dobrze

poland.hisdigital.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 115 zł
DOSTARCZYŁ: IAJM Electronics Sp. z o.o.
ul. Chrzanowskiego 14, 04-392 Warszawa
tel. +48 22 512 40 84, faks +48 22 512 40 60/90
WWW.AJM.PL

DANE TECHNICZNE
SYSTEMY: Win 98 SE/Me/2K/XP
EFEKTYWNY ZASIĘG: 2 m
ZASILANIE NADAJNIKA: bateria litowa CR2032
CZAS PRACY NA BATERII: 2000 h
CZĘSTOTLIWOŚĆ PASMA: 315 MHz

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:
- klucz USB (odbiornik)
- pastylka (nadajnik)
- klamerka do ubrania
- miniCD z oprogramowaniem

GHOST | PASTYLKA BEZPIECZEŃSTWA

GFlex **Wireless PC Lock**

I szukaj tego włącznika bez lupy...

Bezpieczeństwo i prywatność komputerów to ostatnio coraz częściej podnoszony temat. Zresztą mało kto chyba lubi, jak mu się przez ramię podpatruje, co tam aktualnie na tym komputerze dłubie.

Wireless PC Lock to właśnie urządzonko, które ma nam dopomóc **w zachowaniu prywatności naszych działań na komputerze.** Składa się w zasadzie z dwóch części: klucza USB podłączanego do komputera oraz okrągłego nadajnika, który można schować do kieszeni czy przyczepić gdzieś do ubrania.

Zasada działania jest bardzo prosta: **jeśli oddalimy się od komputera na odległość większą niż dwa metry, automatycznie włącza się specjalny wygaszacz ukrywający, co się aktualnie na nim dzieje.** Kiedy się zbliżymy, wygaszacz automatycznie znika. Włączenie go nie blokuje działania programów w tle. Do tego dochodzą opcje ustawiania pewnych parametrów czy też możliwość czasowego wyłączenia sprawdzania, czy nadajnik jest w pobliżu itp.

Niestety, choć pomysł jest ciekawy, to urządzenie zmuszony jestem zaliczyć do kategorii „bajerów". Aby mogło w pełni zasłużyć na nazwę „zabezpieczenie", brakuje mu paru elementów funkcjonalności i wyeliminowania pewnych niedostatków. **Urządzenie nie blokuje na przykład klawiatury ani myszki, poza tym pozwala na wyłączenie czy restart komputera, mimo nieobecności właściciela.** A program do jego obsługi ładuje się w systemie na tyle późno, że sprytna osoba może go zablokować, zanim jeszcze zacznie działać.

Aplikacja nie funkcjonuje również, gdy Windows pracuje w trybie awaryjnym. Inna rzecz to **wrażliwość tego gadżetu na zakłócenia elektromagnetyczne i ekranowanie.** O ile w domu nadajnik działał poprawnie, o tyle w pracy, w której niedaleko mnie znajduje się kilka komputerów i innych urządzeń, potrafił kilka razy w ciągu godziny stracić łączność z kluczem i zablokować ekran. I to mimo tego, że nie odchodziłem od komputera ani na krok.

Dla kogo więc jest ten gadżet? Ano np. dla rodziców, którzy nie chcą, aby ich pociecha popsuła im pracę w czasie, gdy poszli przygotować sobie herbatkę w kuchni, albo dla posiadaczy młodszego rodzeństwa, by to nie próbowało namieszać im w komputerze, gdy na przykład wyszli do szkoły, a także innych, podobnych przypadkach. Ale czy jest wart swej ceny? Nie powiedziałbym. **|CDA|**

GFlex Wireless PC Lock

- ⊕ ciekawy pomysł
- ⊕ prosta obsługa
- ⊕ znośna cena

- ⊖ to tylko gadżet
- ⊖ trudny do znalezienia włącznik nadajnika
- ⊖ wrażliwość na zakłócenia

POWER	DODATKI	ECO
4	3	5

www.gflex.pl

DOSTARCZYŁ: AJM Electronics
Chwanowskiego 14
04-392 Warszawa

WWW.AJM.PL

DAN | PREZENT DLA LAPTOPA

GFA-1013
Idealne rozwiązanie dla serwisanta lub osoby mającej sporą liczbę dodatkowych urządzeń peryferyjnych.

DANE TECHNICZNE
Minisłuchawka z mikrofonem
RJ11 kabel rozwijany 0,9 m
RJ45 kabel rozwijany 0,9 m
Adapter RJ45ż/RJ45m z przeplotem
USB Am – kabel rozwijany 0,9 m (2 sztuki)
USB adapter Am/Bm
USB adapter Am/B mini 4 pin
USB adapter Am/B mini 5 pin
USB adapter Am/Am
Fire Wire IEEE 1394 6p/6p – kabel rozwijany 0,9 m
Fire Wire IEEE 1394
Adapter 6p/4p – 2 sztuki

GFA-1004
Ten zestaw zadowoli każdego posiadacza laptopa, któremu brakuje takich dobrodziejstw jak myszka czy klawiatura numeryczna.

DANE TECHNICZNE
Minimysz optyczna USB
RJ45 kabel rozwijany 0,9 m
Hub USB 1.1 4 porty
Klawiatura numeryczna USB

GFA-1006
Bardzo ciekawie pomyślana klawiatura numeryczna, która po odłączeniu od komputera staje się kalkulatorem.

DANE TECHNICZNE
Minimysz optyczna USB
Minisłuchawka mono z mikrofonem
RJ45 kabel rozwijany 0,9 m
Hub USB 1.1 4 porty
Klawiatura numeryczna USB z wbudowanym kalkulatorem

GFA-1022
Jeden z lepiej pomyślanych zestawów – ma wszystkie elementy, które mogą być potrzebne w czasie podróży.

DANE TECHNICZNE
Minimysz optyczna USB
Hub USB 1.1 4 porty
USB lampka + wentylator
Minisłuchawka mono z mikrofonem
RJ45 kabel rozwijany 0,9 m
USB Am – kabel rozwijany 0,9 m
USB adapter Am/Bm
USB adapter Am/B mini 4 pin
USB adapter Am/B mini 5 pin
USB/Fire Wire adapter Am/6 pm
USB/Fire Wire adapter Am/4 pm

Laptop **Tool Box**

Zamierzasz zabrać laptopa na wycieczkę? Twoje mobilne biuro wymaga dziesiątek przewodów o nietypowych końcówkach? Sprawdź, co może zaoferować Laptop Tool Box.

W ostatnim czasie komputery przenośne cieszą się coraz większym zainteresowaniem. Nic dziwnego, skoro ich cena powoli staje się przystępna dla przeciętnego człowieka, a możliwości cały czas rosną. Niekiedy serio zastanawiamy się, czy kupić kolejny blaszany „mebelek" stojący obok biurka, czy może zainwestować nieco więcej pieniędzy, ale kupić maszynę przenośną, którą w każdej chwili możemy zabrać ze sobą.

Komputery przenośne mają jednak mały szkopuł. Często bywa tak, że dysponują ograniczoną liczbą portów lub są to nieco inne wyprowadzenia niż spotykane w urządzeniach peryferyjnych, które mieliśmy przy stacjonarnym komputerze. Warto wtedy zaopatrzyć się w odpowiedni zestaw AJM Electronics.

Przejściówka dla każdego

W futerałach umieszczono akcesoria i przejściówki, które mogą się nam przydać w każdej sytuacji (nie tylko na wyjazd). W zestawie o oznaczeniu GFA-1013 znajdziemy wszelkie warianty przejściówek i przedłużaczy portów USB oraz FireWire, a także przewody do podłączenia komputera do sieci telefonicznej i LAN, oraz mikrofon ze słuchawką, który idealnie nadaje się do prowadzenia rozmów w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem komputera. Wszystkie przedłużacze (tak jak w przypadku pozostałych zestawów) wyposażone są w **system zwijania przewodu**, co znacznie ułatwia utrzymanie porządku w futerale.

Zestaw dla księgowego

Nie każdy w czasie pracy korzysta z klawiatury numerycznej. Jednak gdy już jej używamy, a przesiadamy się na laptopa, szybko się okazuje, że dodatkowy moduł był niezastąpiony. W takiej sytuacji przyda się zestaw GFA-1004, na wyposażeniu którego znajdziemy między innymi klawiaturę numeryczną wpinaną do portu USB. Zestaw zawiera również minimysz optyczną i przedłużacz do podłączenia komputera z Siecią. Gdyby natomiast brakło nam portów USB, możemy skorzystać z małego, 4-portowego hub-a, który nie wymaga dodatkowego zasilania.

Zaawansowany księgowy

Kolejną propozycją jest zestaw GFA-1006, w skład którego wchodzi znany już mikrofon ze słuchawką i przedłużacz do podłączenia komputera z Siecią (RJ-45). Znajdziemy tu również myszkę optyczną, która jest już nieco większa niż w GFA-1004. W odróżnieniu jednak od tego ostatniego zestawu, klawiatura numeryczna to osobne urządzenie – kalkulator. W przypadku podpięcia go przez przewód USB do komputera **kalkulator ten staje się automatycznie modułem klawiatury numerycznej**. Szkoda jedynie, że przewód połączeniowy jest tak sztywny i gruby, co czasami powoduje „ciągnięcie" klawiatury po biurku.

Zestaw podróżny

Ostatni komplet, o symbolu GFA-1022, to prawdziwy zestaw podróżny. Znajdziemy w nim oczywiście dobrze znane z poprzednich zestawów przejściówki portów USB i FireWire, jak również przedłużacze USB i RJ45. Dodatkowo znajdziemy w nim mysz optyczną, słuchawkę z mikrofonem i hub USB. Przydatnym dodatkiem okazuje się „giętka" lampka, która zasilana jest z portu USB. Jej końcówkę można zamienić na wentylator – niestety moc, jakiej wymaga wentylator, eliminuje go do długich zastosowań.

Wykonanie

Czy możemy liczyć na solidne wykonanie zestawów, gdy ich cena to tylko kilkadziesiąt złotych? Zdziwicie się – ale tak. Przejściówki i przedłużacze wykonane są dość starannie (choć z przewodami czasem mogą być problemy). Myszki i mikrofony również nie sprawiają większych problemów. Nie ma jednak mowy, aby konkurowały z najsolidniejszymi firmami, jak np. Logitech.

W zestawach zdarzają się oczywiście pewne niedociągnięcia, jak np. nierówna obudowa klawiatury numerycznej w GFA-1004, która w czasie pracy delikatnie się huśta. Zastosowane przewody w hub-ie są bardzo krótkie i twarde. **Lecz od zestawu, który kosztuje niewygórowane pieniądze, nie możemy się spodziewać zbyt wiele.** |**CDA**|

GFA-1013

POWER	DODATKI	ECO
5	5	6

(+) idealny zestaw dla serwisanta
(+) w zestawie wszystkie możliwe przejściówki
(–) zbyt cienkie przewody w przedłużaczach
Cena: 67,00 zł
www.ajm.pl

GFA-1004

POWER	DODATKI	ECO
6	4	6

(+) cienka klawiatura numeryczna
(+) miękki przewód połączeniowy klawiatury
(–) krzywa obudowa klawiatury numerycznej
Cena: 99,00 zł
www.ajm.pl

GFA-1006

POWER	DODATKI	ECO
7	4	7

(+) solidna klawiatura numeryczna z wbudowanym kalkulatorem
(+) nieco wygodniejsza myszka niż w GFA-1004
(–) gruby i nieporęczny przewód połączeniowy klawiatury
Cena: 99,00 zł
www.ajm.pl

GFA-1022

POWER	DODATKI	ECO
7	6	7

(+) najważniejsze przejściówki przedłużacze pod ręką
(+) lampka wymienna z wentylatorem
(+) cena
(–) wentylator potrzebuje sporej mocy do działania
Cena: 110,00 zł
www.ajm.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 199 zł
DOSTARCZYŁ: Proabit Sp. z o.o.
ul. Miedziana 11, 00-958 Warszawa
tel. (0 22) 654 77 45
WWW.PROABIT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
CHIPSET: MTK1389 DE
WBUDOWANE DEKODERY: Dolby Digital/DTS/Dolby ProLogic II

CENA: 199 zł
DOSTARCZYŁ: Manta
ul. Matuszewska 14 bud. 4
03-876 Warszawa, tel. (0 22) 332 34 50
WWW.MANTA.COM.PL

DANE TECHNICZNE
OBSŁUGIWANE PLIKI TEKSTOWE: txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), srt, sub
OBSŁUGIWANE PLIKÓW MUZYCZNYCH: (CD, MP3, WMA)

MACIEJ LEWCZUK | QPEL I GMC UJARZMIONY

DANE TECHNICZNE
FORMATY CZYTANYCH PŁYT: DVD, VCD, SVCD, DVCD, CD, CD-R, CD-RW, MP-3, JPEG, DVD +/- R, DVD +/- RW, MPEG 4 (DivX Pro, Divx 3.x, 4.x, 5.x, Xvid), GMC, Q-Pel (Quarter Pixel), MPEG 1, MPEG 2, JPEG, WMA/WMV
NAPISY: obsługa napisów do DivX w języku polskim z plików txt, srt, smi, sub (czyta formaty TMPlayer, MicroDVD, MPL2 i wyświetla polskie litery)
ROZBUDOWANE FUNKCJE CZCIONKI: duże, średnie, małe litery, wybór koloru tła i liter, wybór konturów liter, wybór ustawienia napisów: góra, dół, do lewej, do prawej, na środku
REGIONY: wszystkie
PRZETWORNIK AUDIO: 24 bit/96 kHz
PRZETWORNIK WIDEO: 10 bit
FUNKCJE: powiększanie obrazu, kompresja dynamiki dźwięku, tryby audio 3D, korektor
WYJŚCIA WIDEO: RCA, S-VIDEO, COMPONENT (progressive scan), SCART Z RGB
WYJŚCIA AUDIO ANALOGOWE: cinch 5.1
WYJŚCIA AUDIO CYFROWE: cinch, optyczne
PILOT: tak
POBÓR MOCY PRACA/UŚPIENIE: 20/5 W
CIĘŻAR: 2,8 kg
WYMIARY: 430 x 280 x 43 mm
MOŻLIWOŚĆ UAKTUALNIENIA OPROGRAMOWANIA: tak

Wyróżnienie dla Korr HYD-9907DX za świetną obsługę niemal wszelkich filmów zapisanych w formatach MPEG-1, 2, 4 oraz DivX i XviD z QPEL i GMC oraz ogromne możliwości kontroli dźwięku, obrazu i napisów.

DANE TECHNICZNE
OBSŁUGIWANE PLIKÓW ZDJĘĆ (JPEG W RGB, KODAK PICTURE CD)
REGULACJE NAPISÓW: płynna regulacja wysokości i 2 kolory (biały i żółty)
REGIONY: wszystkie
STANDARD SYGNAŁU: PAL/AUTO/NTSC
WYJŚCIA WIDEO: RCA, S-VIDEO, COMPONENT (progressive scan), SCART Z RGB
WYJŚCIA AUDIO ANALOGOWE: cinch 5.1
WYJŚCIA AUDIO CYFROWE: cinch, optyczne
DODATKOWE: funkcje zwalniania i przyspieszania
PILOT: tak
MOŻLIWOŚĆ UAKTUALNIENIA OPROGRAMOWANIA: tak
WYMIARY: 430 x 250 x 60 mm

Wyróżnienie dla Manta Prince 2 za świetną obsługę niemal wszelkich filmów zapisanych w formatach MPEG-1, 2, 4 oraz DivX i XviD z QPEL i GMC oraz dobre obłożenie funkcjami klawiszy pilota.

Korr HYD-9907DX i Manta Prince 2

Kilka miesięcy temu miałem okazję zapoznać się z kilkoma odtwarzaczami DVD, zdolnymi do odtwarzania filmów zapisanych w plikach kodowanych w standardach DivX i XviD. Niestety, niektórych plików owe urządzenia nie były w stanie odtwarzać.

Przy kodowaniu feralnych plików użyto opcji QPEL lub GMC. QPEL to skrót od Quarter Pixel – po użyciu tej opcji czterokrotnie zwiększa się dokładność odwzorowania wektora ruchu. Okupione jest to jednak zmianami w odwzorowaniu kolorów. Global Motion Compensation (GMC) tłumaczy się jako globalną kompensacją ruchu, a polega ona na opisie zmian sąsiednich klatek filmu za pomocą specjalnie zdefiniowanych punktów. Obydwie te opcje nie dość, że wymagają przy dekodowaniu większej mocy obliczeniowej, to większości starszych odtwarzaczy sprawiają duże problemy.

Dobrze natomiast radzą sobie z ich obsługą dwa nowe urządzenia, a mianowicie Manta Prince 2 i Korr HYD-9907DX. Obydwa doskonale obsługują filmy DVD, muzykę z CD Audio, WMA i MP3, zdjęcia JPG, a także większość filmów DivX i XviD. Napisałem „większość", gdyż niektóre nadal się opierają. Te oporne składają się z dźwięku przestrzennego AC3 (skompresowanego) oraz obrazu z zastosowanymi jednocześnie opcjami QPEL i GMC – ich odtworzenie wymaga naprawdę duuużego liczenia. Na szczęście tak zakodowanych filmów za często się nie spotyka.

Korr zyskuje, gdy zagłębimy się w jego opcje. Prócz doskonałej kontroli dźwięku – w tym filtr HDCD (poprawia jakość dźwięku zapisanego cyfrowo – coś jak kiedyś Dolby B przy kasetach magnetofonowych), pozwala na ustalenie pogłosów (jak w karcie muzycznej: jaskinia, sala koncertowa, łazienka itp.) i umożliwia podbijanie basów. Do tego świetnie obsługuje napisy. Dotychczas pod tym względem najlepsza była, najtańsza Wiwa 138 – tu zastosowano dokładnie ten sam system. Dzięki temu można wybrać 3 wielkości czcionki, dowolne niemal umiejscowienie na ekranie – w pionie, a także kolor tekstu, jego obwódki i podświetlenia z palety ośmiu kolorów.

Manta nie oferuje już tak potężnych możliwości kontroli dźwięku, obrazu i czcionek, lecz trochę lepiej radzi sobie z egzotycznymi ustawieniami kodeków DivX i XviD (nieznacznie lepiej – niektóre filmy mają lepszej jakości obraz i nie pojawiają się pewne niewielkie artefakty). Dodatkowym atutem Prince 2 jest świetne rozplanowanie funkcji klawiszy pilota, a właśnie on jest najsłabszym elementem Korra. Mnogość wyprowadzeń obrazu i dźwięku to zaleta obydwu konstrukcji.

Większe różnice pojawiają się w wyglądzie zewnętrznym. Korr to bardziej klasyczna konstrukcja – klawisz wysuwania tacki znajduje się po prawej stronie przedniego panelu, choć ułożono go w pionie. Manta postawiła na wygląd charakterystyczny dla całej serii Prince.

Obydwie konstrukcje mają swoje zalety i wady, lecz w zasadzie równie dobrze radzą sobie z zadaniami, jakie możemy przed nimi postawić. Korr udostępnia znacznie więcej ustawień, jednak zostało to okupione nieco trudniejszą obsługą, niż w konkurencyjnym Prince 2. Wybór jednak jak zawsze należy do was. |CDA|

Konkurs SmS!

Do wygrania odtwarzacz DVD Manta Prince 2
Aby go wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Odtwarzacze pozwalają na odtwarzanie filmów zakodowanych przy użyciu opcji:

A. PCV B. GMC C. GTI

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.MT.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest MANTA

Korr HYD-9907DX
9 3 7
POWER / DODATKI / ECO
+ bardzo rozbudowane ustawienia dźwięku i obrazu
+ świetna obsługa napisów DivX i XviD
– kiepski pilot – niefortunne obłożenie klawiszy funkcjami
www.korr.pl

MANTA PRINCE 2
9 3 8
POWER / DODATKI / ECO
+ dobrze zaprojektowane funkcje klawiszy pilota
+ sprawnie radzi sobie z QPEL i GMC
– niezbyt elegancki wygląd
www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 79 zł
DOSTARCZYŁ: Saitek Polska
WWW.SAITEK.PL

DANE TECHNICZNE
GRZYBKI: 2, analogowe
PROGRAMOWALNE PRZYCISKI: 10 + D-pad
WIBRACJE: nie, PODŁĄCZENIE: USB 1.1
KABEL: 2 m

CENA: 289 zł
DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
TEL. (0 22) 854 11 51
WARSZAWA
WWW.LOGITECH.PL

DANE TECHNICZNE
KLAWIATURA QWERTY
LCD 160 X 43 PIKSELE
KLAWISZE OBSŁUGI MEDIA PLAYERA
2 PORTY USB 1.1

GEM | NIEZŁA JAKOŚĆ W NIEZŁEJ CENIE | KOLEJNY KOMBAJN

Czerwony przycisk włącza tryb FPS, tyle że... o graniu padem w FPS-y najlepiej od razu zapomnieć.

DANE TECHNICZNE
BLOK KLAWISZY MAKR (3 X 18)
STOPNIOWALNE PODŚWIETLENIE
PRZYCISK BLOKUJĄCY KLAWISZE WINDOWS I „PRAWY KLIK"

Saitek **P990**

Przyznam się wam do czegoś, do czego przyznaje się niewielu twardordzeniowych pecetowców. Otóż... lubię pady. Lubię ten sposób kontrolowania gier i nie przeszkadza mi ani trochę, że kojarzy się niemal całkowicie z konsolami. Więcej nawet – uważam, że nie ma lepszego modelu niż DualShock 2 z PlayStation 2.

Nowy Saitek – P990 – nie jest, nie da się ukryć, produktem tak udanym jak tamten, ale w swej klasie cenowej – **79 złotych** – radzi sobie **nadzwyczaj dobrze.** Pad wyglądem przypomina nieco xboxowego S-pada, ale jego dwa analogowe grzybki ustawione są – jak w DualShockach – na jednym poziomie. Wyposażony jest dodatkowo w cyfrowy ośmiokierunkowy pad kolebkowy (D-pad), 10 programowalnych cyfrowych przycisków (w tym cztery spusty na przedniej ściance pada) oraz przyciski „analog" i „FPS". Jest wygodny w użyciu i dzięki specjalnemu tworzywu pokrywającemu jego fragmenty, w tym powierzchnię grzybków – nie próbuje uciekać z rąk.

Są jednak dwie rzeczy, które wzbudziły u mnie mieszane uczucia. Pierwszą jest **błękitna – znów! – dioda LED w obudowie pada**, która nie ma żadnego zastosowania poza tym, że bije w oczy (naturalnie nie sposób jej wyłączyć). Drugą – **utrzymywanie, że P990 to idealny kontroler first-person shooterów.** Nie oszukujmy się – **nie jest tak.** Testowałem go w Star Wars: Battlefront II – FPS-ie pełną gębą – i P990 nie mógł w najmniejszym stopniu równać się z combem klawiatura-mysz. Nie zmieniał sytuacji nawet dołączony do pada program konfigurujący go automatycznie pod FPS-y. Innymi słowy – **to kolejny klasyczny kontroler klasycznych gier zręcznościowych.**

Nie znaczy to jednak, że Saitek P990 to produkt niewart uwagi. Przeciwnie – **jeśli zamierzasz wykorzystywać go w grach sportowych czy wyścigowych – sprawdzi się w pełni.** Nie wierz jednak w zapewnienia, że będzie twoją tajną bronią w Quake'u 4. Tą były, są i jeszcze długo będą, wysłużona klawiatura i mysz. **|CDA|**

Saitek P990 Dual Analog

⊕ jakość
⊕ cena

⊖ niebieska dioda
⊖ udawanie, że sprawdza się także w FPS-ach

POWER 6 DODATKI 2 ECO 7

www.saitek.pl

Logitech **G15**

Nie dawniej jak dwa miesiące temu przez łamy przemknęły nam klawiatury Zboard – sprzęt stworzony rzekomo dla graczy i przez tych graczy uznany. Uznaliśmy jednak, że to sprzęt dla snobów, a jedyne uznanie należy się producenckim specom od marketingu, którzy potrafili wykreować popyt na coś nie tylko zupełnie zbędnego, ale wręcz bezużytecznego.

Pomysł „klawiatury dla gracza" spodobał się jednak także Logitechowi. Jego propozycja – G15 – to klawiatura-kokpit wyposażona dodatkowo w wyświetlacz ciekłokrystaliczny zdolny wyświetlać proste informacje, kilka klawiszy „medialnych" do obsługi Windows Media Playera (ale już nie WinAmpa) oraz cały blok klawiszy G (łącznie imponujące 54), do których przypisywane będą comba i makra. Do tego G15 ma własne stopniowane i nieirytujące podświetlenie, dzięki czemu możliwe jest posługiwanie się nią w ciemności. Ważne to o tyle, że G15 służyć może – co w przypadku części nakładek Zboard wcale nie było gwarantowane – nie tylko do grania, ale i – o dziwo – pisania.

Niestety nie sprawdzi się w tym ostatnim zadaniu tak dobrze, jak choćby Deluxe za 35 złotych. To dlatego, że klawisze mają inny skok i opór – który, choć ponoć najbardziej optymalny dla gracza – po pewnym czasie daje piszącemu w kość. **Nie sposób też zachwycić się makrami.** W przywoływanym przez producentów na przykład World of Warcraft tzw. *quick macro* nie działało jak należy, bo jego wykonanie wywoływało co najwyżej komunikat błędu *„another action in progress"*, a makra uwzględniające czas odstępu pomiędzy naciśnięciami klawiszy często rozbijały się o specyficzne dla Sieci zmienne opóźnienie w transferze pakietów.

Zadajmy sobie na koniec pytanie, jak bardzo przeciętny gracz potrzebuje ok. dziesięciokrotnie droższego odpowiednika kontrolera, który i tak musi mieć? Rozumiem: myszy, pady, joye, kierownice – te bez wątpienia zmieniają odczucie gry. Jeśli jednak o tzw. klawiatury dla graczy chodzi, śmiało można poprzestać na *no name* za 20 złotych... **|CDA|**

Logitech G15

⊕ nieirytujace podświetlenie
⊕ blok dodatkowych klawiszy
⊕ przycisk blokujący klawisz Windows

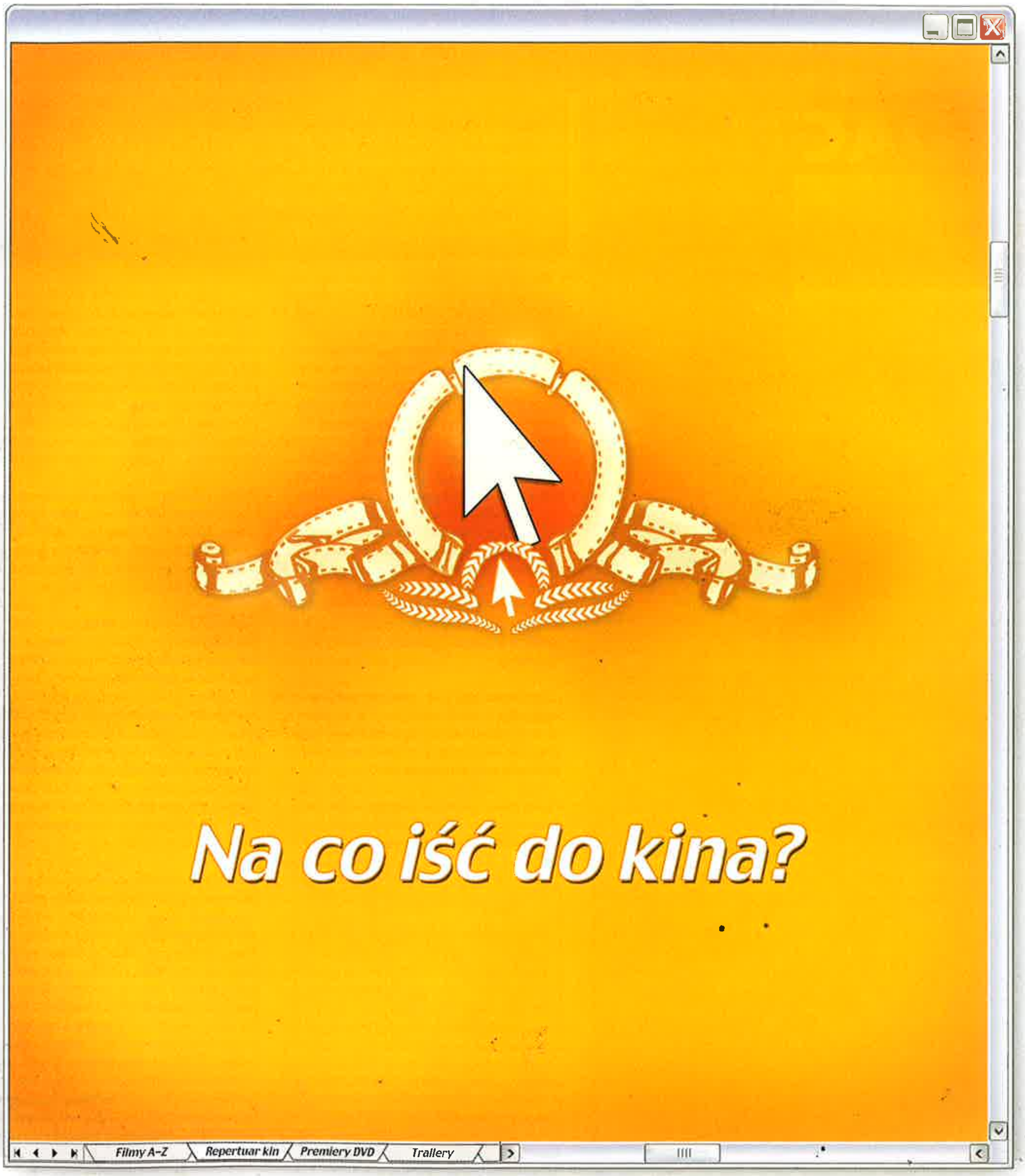
⊖ cena!
⊖ ergonomia (blok klawiszy G, skok klawiszy)

POWER 4 DODATKI 6 ECO 2

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI



Kliknij! film.interia.pl

Komedie i romanse. Dramaty i horrory. Pełny repertuar kin w całej Polsce. Wywiady z gwiazdami, opisy i zwiastuny filmów. A to jeszcze nie wszystko...

KLIKNIJ PO WIĘCEJ

INTERIA.PL

ACTION REDACTION

Dobra. Święta idą. Wszyscy na chwilę są dla siebie mili, uprzejmi i słodcy. Naturalnie też to lubię, ale jednocześnie sobie pomyślałem, że dla odmiany zrobię AR bardziej ostre/chamskie niż zwykle jako odtrutkę na ową przesadną nieraz słodycz. Krótko mówiąc, zgromadziłem w tym numerze sporo rozmaitych tekstów, których poziom chamstwa/głupoty/dziwności jest wyższy, niż i tak wysoka norma AR przewiduje. Nie oznacza to, że będą TYLKO takie teksty... ale na pewno będzie ich więcej niż zwykle. Ba, będą dominować. Dlatego lojalnie uprzedzam – to nie jest AR, które poleciłbym czytać na głos w dobrym towarzystwie czy dzieciom przed snem...

O pożytkach z czytania lektur szkolnych

Narzekacie, że nudne i w ogóle bez sensu. A ja wam mówię, że jakby dobrze poczytać, to naprawdę można się doszukać ciekawych treści. Dla przykładu: Stefan Żeromski, „Syzyfowe Prace":

„Szwarc krzyknął do Borowicza »Będą rżnęli na gółkę czy przez spodnie?«"

Jak macie jakieś inne ciekawe cytaty z lektur, to nadsyłajcie, podając autora książki i jej tytuł oraz sam cytat. Może w ten sposób zachęcimy ludzi do ich czytania? :)

Bolek i LOL(ek)!

Chciałem poruszyć wasze sumienia, jak to robi z drzewami boski wiatr – z japońskiego „kamikadze" latali bardzo nieostrożnie i nie zważali na to że niszczą flotę nieprzyjaciela. Byli oni wręcz piratami, którzy kopiują cudze płyty bez zezwolenia wydawcy ani swojego farmaceuty. Środki farmaceutyczne, w przeciwieństwie do środków geometrycznych nie zostawiają Smugg na oknach – za angielskiego Windows. Nie wiem dlaczego z niego korzystam – choć mam zainstalowanego dużo stabilniejszego Linuksa, którego symbolem jest pingwin. Pingwiny z niewiadomych mi powodów RZYJĄ (podkreślenie MOJE) w Afryce i na kontynencie południowoeuropejskim. Na południu etropy – nie wiem czemu dysortograficy tak piszą ten wyraz. Wróćmy do tematu jakim jest wiekowa stokrotka rosnąca na klawiaturach rosyjskich konsumpcjonistów. Uważam, że włosie porastające myszy jest wręcz obrzydliwe i nie nadaje się do spożycia, a tym bardziej do współżycia. Z chemicznego punktu widzenia Cogito Erectus Sum – i co z tego wynika, że nie samym mlekiem człowiek tyje. Życzę wam smoczenego i wesołego jajka wielkanocnego – ojeje to już niedługo!!!!!!!! Żegnam już was bo muszę ugotować króliczka wielkanocnego, który dobiera się do moich pisanek.

Łączę wyrazy współczucia i żegnam ozięble, wszak zima jeszcze nie całkiem minęła. Ksywę usunąłem bo aż wstyd pisać takie maile.

[???]

Argh.... :)

Powiedz mu...!

Mówcie, co chcecie, ale dla mnie każdy nowy CDA jest jak otwieranie prezentów w wigilie Bożego Narodzenia. Jako że wyrosłem z prezentów pod choinką, CD-Action daje mi tą radość odkrywania niewiadomego, bo dla mnie to czasopismo za każdym razem jest niespodzianką (zawartość). Nie mowie tu o samych tematach czy recenzjach, tylko o sposobie ich podania:] Zawsze jest coś nowego, ciekawie powiedzianego, w niecodzienny sposób podanego. I właśnie to lubię – co miesiąc mam porcje niespodzianek i tej nietypowej „radochy" jak podczas rozpakowywania prezentów, tyle że co miesiąc Mikuś wymięka :P

Destro

Facet, masz niepowtarzalną okazję, by mu to teraz wygarnąć prosto w brodę! I kopnąć go w... renifera.

Prof. S. Jonalizm!

Strach i zgroza – po raz pierwszy obśmiewam nie antyfanów, nie krzyżowców czy „fachowców" z niebranżowych pism – ale ***prawdziwego profesora*** (płci żeńskiej na dodatek). Ekhem... Trema mnie żżera... Monografia *„Komputer – przyjaciel czy wróg"*, rozdział *„Gra komputerowa – dobry, czy zły prezent"*. Autorem tekstu jest pani profesor, której nazwisko może lepiej przemilczmy...

„Czasami dla kogoś kupujemy (...) gry, żeby być na topie i wyglądać na nowoczesnego." – zagaja pani profesor, po czym przedstawia masę pułapek czyhających na takiego nabywcę. Ale zanim do tego dojdziemy, proponuję zerknąć na metody badawcze pani profesor. Najbardziej rozwaliło mnie omówienie ankiety:

„Zapytano też, czy gry komputerowe wpływają, a jeśli tak, to jak, na agresywne zachowania ludzi. Ta odpowiedź dała dużo do myślenia, ponieważ większość osób odpowiedziała, że nie."

Pani profesor pewnie zmarkotniała, że wyniki ankiet nie pasują do tego, co by chciała usłyszeć, więc szybko znalazła wytłumaczenie:

„Były to osoby przypadkowe, można powiedzieć, tak jak to w badaniach ankietowych bywa."

Tu od razu nasunęły mi się skojarzenia z pewną posłanką (bodaj tą, która uznała, że naga pierś warszawskiej Syrenki to też pornografia), która kiedyś palnęła, że ważne decyzje nie mogą zależeć od PRZYPADKOWEGO SPOŁECZEŃSTWA. (I nikt jej za to w d*** nie palnął...) No cóż, ja też uważam, że badaniom ankietowym należy poddać tylko wyselekcjonowaną i sprawdzoną grupkę zaufanych ludzi, co do których można mieć pewność, że odpowiedzą jak trzeba... Załamana tak nieprofesjonalnym podejściem do ankiet i brakiem odpowiedzialności ankietowanych profesor pociesza się jak może:

„Natomiast gdybyśmy zapytali fachowców – pedagogów, lekarzy, psychiatrów, psychologów, MYŚLĘ, ŻE [podkreślenie moje – Smg] ***odpowiedzi wyglądałyby zupełnie odwrotnie."***

Tu normalnie się załamałem. Żeby mi to napisał nastolatek, to bym się tylko uśmiechnął. Ale profesor... Toż to jest taki tryb myślenia *„Ziemia jest płaska – co prawda ankietowani uważają, że nie – ale MYŚLĘ, ŻE jakby zapytać fachowców, to by mi przyznali rację"*. Kluczowa jest tu fraza „myślę, że". Dla pani profesor to, co się jej wydaje, że by usłyszała, jest zatem ważniejsze niż to, co wynika z ankiet...

Dalej pani ta – przyznać trzeba – przytacza nieco plusów grania. Ponoć nawet egzaminatorzy na prawo jazdy od razu poznają, kto dużo gra, bo ma szybki refleks itd. Ale to tylko łyżka miodu w beczce dziegciu. Minusów jest, rzecz jasna, dużo więcej. Np.

„Był taki wypadek w Krakowie, gdzie młodego człowieka sądzono za bardzo wyrafinowane morderstwo. On uparcie twierdził, że myślał iż jego ofiara ożyje."

Pewnie uważał też, że dzieci przynosi bocian i że prezenty roznosi Mikołaj. Cóż, nie wiem, ile lat miał ten osobnik, ale jak więcej niż 8-10, linia obrony jest raczej wątła. Ale i tak lepsza niż np. „głosy w mej głowie kazały mi to zrobić", bo mniej ograna i może sędzia będzie akurat wrogiem komputerów/grania i przyjmie to ze zrozumieniem?

„Następny minus pozornie mógłby być plusem. (...) Jeśli ktoś jest słaby psychicznie i dostaje w klasie wciąż jakieś szturchańce, ma kompleksy, to w grach sobie odbije. Może budować, może niszczyć, może być kimś silnym. Ktoś mógłby powiedzieć, że przynajmniej tam się wyżyje ale to akurat jest błędne podejście (...) ponieważ taki ktoś już w ogóle zaniecha walki o swoją osobowość, o swoją postawę w życiu rzeczywistym. (...) Nie pomoże mu to."

No OK, brzmi sensownie. Ale jeśli zamiast grać, będzie czytał np. książki (też ucieczka przed rzeczywistością), oskarżymy biblioteki o szerzenie

Myśl miesiąca:

Mówią ci ciągle „ustąp głupszemu" – i dlatego ten świat wygląda, jak wygląda.

marazmu i nakłanianie młodzieży do „zaprzestania walki o swoją osobowość"? (I niby na czym ta walka o osobowość ma polegać, na daniu komuś w mordę w klasie?) A jak jakiś koleś będzie sobie marzył, że jest wielki i silny, to co – oskarżymy marzycieli? Oj, coś tu nie tak... Nie wydaje mi się, że każdy, kto szuka odskoczni od codzienności w graniu, automatycznie rezygnuje z walki o swą osobowość itd. A tu jasno wynika, że to reguła.

„Następnym minusem jest wyładowywanie agresji w grach. Ktoś może powiedzieć, że lepiej będzie kiedy on wyładuje się w grze, niż miałby czynić jakieś zło rzeczywiste. Okazuje się jednak, że wcale tak nie jest, bo agresja ma to do siebie, że narasta."

W takim razie ja, często grający od lat 20 z kawałkiem (a tak!) i często odreagowujący stresy właśnie w grach, powinienem już być tak napakowany agresją, że ściany w promieniu 100 metrów winny pękać od samego mojego spojrzenia, a bandy dresów mdleć z przerażenia na mój widok (no dobra, raz się trafiło, bo się nie ogoliłem). Nie wiem, na podstawie jakich badań pani profesor wysnuła wniosek o stale narastającej agresji graczy – czyżby znów słynna metoda MŻ? (Myślę, Że...) Ale to nieważne, poczytajcie pyszne zdanko kończące ten akapit.

„Nie jest to sytuacja, która się skończy."

...Hę? Ta pointa mnie przerasta... Ale nic to, przejdźmy do klasyfikacji i przeglądu gier komputerowych.

„(...) ***Gry fabularne, gry sportowe, gry strategiczne, komiksy*** (!?! – Smg), ***gry fantastyczno-naukowe*** (?! – Smg), ***gry mieszane*** (a wstrząśniętych ale nie zmieszanych, to nie ma... – Smg) ***(...) w tego typu grach wszystko jest ważne, i głos, i dźwięk, i obraz, i barwa. To wszystko jest CELOWO*** (podkreślenia moje – Smg), ***aby jak najbardziej postawić psychikę na sztorc."***

Tu moja psychika (i nie tylko ona) stanęła na sztorc. (Mówiłem o włosach!) Pani profesor jest najwyraźniej wyznawcą teorii, że Ciemne i Określone Siły świadomie i w porozumieniu tak tworzą WSZELKIE gry, by rozwalić psychikę grającego (w imię Jeszcze Ciemniejszych, Określonych Celów). Brakuje tylko, by rzucić tezę, że jak odtworzymy CD z grą wspak, usłyszymy satanistyczne treści. Można wiedzieć, pani profesor, na podst. jakich badań/danych padł tu zarzut o CELOWE WYPACZANIE PSYCHIKI? Widać w każdym razie, że zdaniem naukowca gry = samo zło, nawet jeśli pozornie jest inaczej, bo...

„Są, owszem, gry sportowe, które mają swoje zalety ale są też gry przemieniające sport w chuligaństwo, bandyckie wojny."

Zatem książki to zło, bo choć są te dobre i nawet święte (Biblia, Koran, Tora), to są też pornograficzne czy nawet „Mein Kampf". Dziwne podejście...

Pani profesor, a może by podać, jaki procent gier sportowych stanowią te chuligańsko-bandyckie? Bo ja znam z 5 takich góra spośród setek różnych gier sportowych na różne platformy... Potem dostaje się symulatorom (że w większości chodzi o zabijanie/niszczenie), a następnie „grom komiksowym" (czymkolwiek by nie były).

„Jest grupa gier komiksowych, które poprzez swoją specyficzną grafikę mają swoich zwolenników ale też nie zawsze są to jakieś piękne bajeczki. Nawet jak zobaczymy ładny obrazek na etykietce, to nie znaczy, że treść jest interesująca" – uświadamia nas pani profesor. Dzięki, sam bym na to nie wpadł. Jeśli uważacie, że to jakieś brednie, to znaczy, że nie czytaliście jeszcze tego:

„Gry fantastyczno-naukowe często są na pograniczu gier z krainy duchów, z jakichś niestworzonych sytuacji."

Proszę docenić urodę i precyzję frazy *„są na pograniczu gier z krainy duchów"*. Wynika z tego, że są duchy będące deweloperami gier, które to zapewne eksportują do naszego świata. Kurczę, wkraczamy na grząski teren! Pani profesor też to widzi, stąd kolejne zdanie tego akapitu brzmi:

„Tutaj też trzeba uważać, żeby nie wpaść w jakieś »błotko«."

Ano! Wróg nie śpi, błotko czyha dokoła!

„(...) Ze względu na minusy mamy troszkę inną klasyfikację (...): gry ogłupiające, bij-zabij, uczące nienawiści, satanistyczne, demoniczne (a te czym się różnią?! – Smg) ***i gry erotyczne. Gry ogłupiające nie tyle są ogłupiające przez swoją fabułę ale przez to, że dziecko nie ma na nic innego czasu; siedzi X czasu przy jakiś prostych strzelankach, które ograniczają się do*** (uwaga, uwaga, nadchodzi! – Smg) ***ruszania JAKIMŚ KĄTEM OKA; nie rozwija się pod innym względem."***

Znaczy się, jak masz 16 lat i nie masz śladu zarostu/biustu, a tylko ruszasz „jakimś kątem oka", już wiesz – niechcący grałeś/-aś w gry ogłupiające i przestałeś/-aś się rozwijać! Swoją drogą, podano przykład takowej gry: Killer Tank.

„Gry typu „bij-zabij" są grami groźniejszymi; mają za cel unicestwienie wszystkiego, co się rusza. Najczęściej są to gry, w której zabijane postacie rozlatują się na kawałki, krew płynie wartkim strumieniem itp."

Jak rozróżnić gry ogłupiające (strzelanki) od „unicestwij wszystko, co się rusza"? Ktoś ma pomysł? No, prócz macania się po gębie/klacie. :P

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Pierwsze echa czeskiej edycji CDA!

...po czesku. Bo niby po jakiemu?

•Nový herní časopis CD Action z Polska!

A jego babiczka pochazi z Chrzanowa!

•Heej tak to je bomba. (...)
•Tak jsem se mrknul na polskou verzi... na přibalovém dvd jsou Carmageddon TDR 2000, Fallout Tactics, Jets´n´Guns.... to by nebylo špatný

Tłumaczę: to narzekania, że w polskim CDA są lepsze pełniaki.

•Mno, me se libi, ze casopis s nazvem *CD* Action se prodava pouze s *DVD* :-).

No proszę. Czesi, a czepiają się całkiem jak Polacy. No ale w końcu to rodzina – Lech i Jarosł... eee... Lech i Czech to bracia.

•Tak Sudeki a PSI-OPS bych si nechal líbit. U tuzemského časáku tak za tři až pět let.

Też dość polskie smęcenie, że u nas to takie fajne gry, a u nich za 3-5 lat się doczekają...

•No já si kupuji CD ACTION v Polsku a musím uznat, že je to velice kvalitní časopis.

Widzicie: czasopismo, a nie gazeta. Czesi to wiedzą, a wy? (Poniżej cytacik i z naszego forum w sprawie czeskiego CDA.)

•Jak to ktoś już napisał, z chęcią bym zobaczył recenzję np. EGM po czesku W sumie „niemilec" to brzmi już jakoś tak „czesko"...

A tu się zaraz jakiś mądry odezwał.

•Przerąbane... Wszystko skopiowali. Pewnie wszystkie działy też, no i teksty... Lamerstwo się szerzy... (...) A pozatym, na pewno za „kilka" miesięcy upadnie to lamerstwo...

Nie uważacie, że to głupota? Fan CDA jest antyfanem czeskiego CDA...

Kupować oryginały?

Smakowita dyskusja wprawdzie nie na temat CDA, ale warta uwagi.

– ....stać mnie na oryginały, ale wolę kupić dziewczynie 25 róż!

- Znaczy się nie stać cię ani na gry ani na kwiaty i dorabiasz ideologię do tego...

- Mój znajomy (...) studentem będąc, ciężko się pewnego ranka zastanawiał, czy kupić chleb, czy prezerwatywy. Niestety – głód zwyciężył.
– Został kochającym ojcem? :>
– Jasne.
– Kup grę, ukradnij róże!
– Ukradnij grę, olej róże, (...) a za kasę się zalej! :D A co!!!
– Proponuję do kompletu ukraść róże. Zostanie Ci na 25 piw z kumplami. I jeszcze sobie dziewczynki za darmo poużywasz, a po barabara zamiast zapalić odpalisz sobie gierkę. ;)

Antyfani

...i ich argumenty. :)

• Robią masę błędów i to nie ortograficznych/stylistycznych a rzeczowych. Przez co wychodzi na jaw ich ignorancja, niewiedza oraz to, że często wciskają ludziom kit... via afera z kupowaniem 'recenzji' u pewnych pism przez wydawców gier...

Ba, a ta afera z mordowaniem niemowląt podczas czarnych mszy przez piszących takie posty... Czemu o tym nie wspomnisz? Że co, że nikt nie wie, o co chodzi? Czy to ważne? Grunt, że się rzuci jakieś dziwne podejrzenie, a o to przecież chodzi, a nie o fakty.

Z recenzji najczęściej nic nie wynika.

Poza oceną i wnioskami końcowymi. Ale faktycznie, po jej lekturze niczego nowego o istocie bytu czy dowodach na istnienie Boga się nie dowiemy. Oburzające! Jak można pisać recenzje gier, z których nic podobnego nie wynika. No, żenada!

A czytając je czasem nawet nie wiesz z jakiego rodzaju tytułem masz do czynienia co jest nie pojęte moim zdaniem – szczególnie, że nie każdy musi się super orientować w rynku gier (od tego ma właśnie pisma o grach).

Jak ktoś CZYTA, to zwykle dostrzega, że w stopce jest podany TAKŻE gatunek gier. No ale jak się tylko przegląda obrazki i ew. sylabizuje podpisy pod nimi – faktycznie można to przeoczyć.

•ekoludek: Cda jest fajne nie widzę żadnej konkurencji dla niego.

- Nikt nie chce konkurować z cda, to tak jakby konkurować ze świeżo utoczonym (parującym) klockiem.

- ekoludek: mhahaha to jak nazwać inne pisma, jak cda to kloc?

- nie porównuj cda do niczego innego. Nic nie jest tak do d... jak cda

Jeśli myślicie, że głupszym być nie można, nie doceniacie możliwości antyfanów. Zobaczcie zresztą...

•smuggler o nie tylko nie tem gej cycaty to jest najgorszy pederst z tej brygady pacanów mam zamiar mu emaila napisać z tym co myle o nim

Na pewno będę wstrząśnięty tym, co się o mnie mylisz. Czy raczej mulisz, mule. :)

mimo są są tam takie mungi

...coooo jest? I sam się „są-są", zboku!

to i tak od czasu do czasu kupuje SCA

CO kupujesz?! Ale rozumiem, że to dlatego, iż lubisz gejów cycatych i „pederstów". No cóż, złoooootkooo, a ja taki potargaaaany... :P

Ktoś się oburzył, że gościu przegina – i dostał taką kontrę od owego kolesia.

•O ludzie to ty tylko obrazki oglodasz w CDA nie widzisz jak ten kole jedzie innym aż tak ciemny jesteś? myli że jest redaktorkiem (marnym) i wszystko mu wolno ty jesteś pewnie jakimś malolatem ktury to kupuje może czyta ale i tak nie rozumie tego

No, TEGO to ja też prawie nie rozumiem. Ale cóż, malolat jestem, to mi trzeba to „wypaczyć". *A tera ide sobie oglodać myle z kole mungami, jolllll!!!*

„Czy ktoś, zwłasza z młodych, zna grę MSM?"

Eeeee... nie jestem już młody, pani profesor ...Ale ja się uczyłem! Przysięgam! Naprawdę, proszę tylko streścić założenia, a na pewno sobie przypomnę! Pani proooofesooor... prooooszę...

„Przeczytam teraz komentarz do gry"

...Dziękuję za danie mi szansy!

„Nazywa się MSM, biegnie ciemnym wilgotnym korytarzem z pistoletem w dłoni. Nagle staje, bo zza rogu wyłania się postać. MSM kuli się przy ścianie, zmienia pistolet na granatnik przymierza – bang! bang! bang! (...) i trach! trach! – postać pada. MSM podbiega bliżej (...) wykańcza go strzałem w głowę. Czaszka wroga rozpryskuje się w drobne kawałki (...) Naboje w pistolecie się skończyły, wyciąga więc nóż i (...) podcina komuś gardło (...) patrzy jak przeciwnicy rozpadają się na kawałki mięsa (...) Znajduje dodatkową broń – działko atomowe z którego minipociski (...) zostawiają z przeciwników (...) krwawe plamy. (...) Celuje do wszystkiego, co się rusza, robiąc krwawą łaźnię wokół siebie."

Poddaję się, nie wiem... Jak żyję, nie słyszałem o takiej grze! Ale doceniam epicki rozmach opowieści, *bang, bang*. I kto powiedział, że praca naukowa to sterylny i nudny język, *trach, trach*? Ale *cichosza*, pora na rozwiązanie zagadki gry MSM. *Bdę, bdę...*

„Kim jest MSM? To przeciętny 12-letni chłopiec, siedzący przed komputerem, grający w grę FPP. Na codzień jest miły, spokojny, w miarę dobrze się uczy. Zaraz pewnie przyjdzie jego mama. On da jej buziaka na dobranoc i położy się spać. A MSM to jego imię przybrane w grze – skrót od MAŁY SERYJNY MORDERCA!".

Aaaaaaa!!!... (*krzyk przerażenia*) Ach, dokończmy tę opowieść. (*Przygaście światło i czytajcie głosem ponurym i niskim, niczym z trailera horroru.*) I pewnego zwykłego wieczoru, gdy to mama położy się spać, Mały (a właściwie już DUŻY) Seryjny Morderca zakradnie się do jej pokoju i zmasakruje ją granatnikiem albo choć tłuczkiem do mięsa. (Trailer mode off.)

Czyż to nie oczywiste? Dla mnie – po lekturze tego tekstu – tak. Z całym szacunkiem, ale podobnego typu zagrywki pasują mi bardziej do tabloidów i pism dla jasnoblond gospodyń domowych niż do poważnej monografii... Aha, przykładem gry „bij-zabij" jest X-Com Enforcer. (Swoją drogą, nie znam 12-latka, który sam nazwałby się „mały"... Taki 12-latek prędzej by skonał, niż by się w oczach innych graczy określił jako „mały", „młody" czy „nieduży". Jeśli już, to raczej wierzę, że nazwałby się np. NPŚ: „Największy Psychol Świata" czy jakoś tak.

Tak przynajmniej zrobiłby NORMALNY 12-latek.) :)

„Gry uczące nienawiści z pozoru mogą wyglądać jako gry dobre, które w swej intencji stawiają gracza w sytuacji obrońcy, np. partyzanta przed hitlerowcem. Gracz broni partyzanta (...) przez X minut, a potem okazuje się, że hitlerowiec zabija naszego partyzanta i gra zaczyna się toczyć przeciwko hitlerowcowi, ponieważ jak to stwierdzono pod kątem psychologii** (ależ polszczyzna... może chodziło o ów słynny kąt oka? – Smg) **wtedy w graczu wzbudza się poczucie nienawiści do hitlerowca..."

A wcześniej to go niby lubił? A wcześniej to gra toczyła się przeciwko komu?

„...nie tyle za to, że zabił partyzanta ile za to, że zniweczył nasze zamiary i szanse na wygranie."

Grą uczącą nienawiści jest – zdaniem pani profesor – Gangsters: Organized Crime. Swoją drogą, ta gra o partyzancie... nieee, nie mam słów... A brzydko się wyrażać nie chcę. Lećmy więc dalej.

„Gry satanistycze, demoniczne – w gazetce komputerowej dla przedszkolaków** (Cybermycha?! – Smg) **pokazała się pewna instrukcja. Kilka takich wskazówek przytoczę:** *nie zakładaj zbroi, bo pożałujesz (...) *przeczytaj pamiętnik czarodziejki (...) *przygotuj wywar (...) potrzebne składniki znajdziesz (...) pod wisielcem w kościele. **I w takie gry ma grać dziecko 4-6 letnie! Są tu dokładnie pomieszane elementy dobra i zła, magii, religii, kultury, w efekcie czego światopogląd dziecka chwieje się."

A potem daj takiemu zachwianemu psychicznie tę demoniczno-sekciarską książkę o czarnej magii (autor to jakiś Potter Harry czy jakoś tak słyszałem) i dziecko już jest „na amen" stracone dla społeczeństwa. A przykład gry demoniczno-satanistycznej?

No jak możecie w ogóle pytać, z Księżyca spadliście? To jasne, że Diablo 2. Z takim tytułem...

Z innych ciekawostek, jest tam też diagram „fazy rozwoju uzależniania od gier". Wygląda to mniej więcej tak: „*granie towarzyskie – faza ostrzegawcza – faza krytyczna – faza chroniczna – ciąg grania – ŚMIERĆ*". Radzę sprawdzić, na którym etapie jesteście – bo może macie już bardzo niewiele czasu. Ale pocieszam, że nawet z fazy „ciągu grania" można jeszcze wyjść – ale kosztem „kaca moralnego". Nie ma żartów... (Ciekawe, gdzie ja jestem na tym diagramie po tych 20 latach?) Raczej płakać trzeba.

Zawsze mi się wydawało, że jak profesor pisze np. rozprawę, to w przeciwieństwie do niedouczonych studentów, którzy leją wodę, biją pianę, wymyślają cuda na kiju i robią wszystko, by zamaskować, że mają niewiele do powiedzenia w zadanym temacie, będą tu fakty, fakty, fakty i jeszcze raz fakty, ułożone z żelazną logiką... Ale widać, mam zwichrowaną od gier psychikę i stąd takie głupie oczekiwania...

The Tuman Boys Dream Team

Czyli zestaw największych buców ostatnich miesięcy. Kolejność losowa. Który buc jest największy, oceńcie sami. Może nawet jakieś audiotele? :)

Tuman#1: Cze SMG mam dla ciebie zaje...fajną piosenkę i zaraz przytoczę ci jej refren:))))

***„A Smuggler to jest skur*ysyn
A Smuggler to jest skur*ysyn..."***

Doceniam wykropkowanie brzydkiego słowa w pierwszym zdaniu listu. Bo „skur*ysyn" (w oryginale było bez gwiazdek) dla takich jak ty to już nie jest brzydkie słowo, tylko przecinek w zdaniu, nie? Tja, robicie chlew – nomen omen – ryjami.

A wiesz dlaczego to? Bo mnie denerwujesz tymi tempymi odzyweczkami do nas.

„Tempe" to te odzywki to som tylko dla was, „tempaczków", chłopcze. (Dla was wszystko, czego nie pojmujecie [czyli większość tego, co was otacza], to „tempe" itd.) Dla reszty są one np. ironiczne albo nawet – przepraszam za bardzo trudne słowo – SARKASTYCZNE. :P

Czały czas się do nas czepiasz I NIE WYDRUKOWAŁEŚ MOJEGO POPRZEDNIEGO LISTU czy był tak głupi że go nie wydrukowałeś czy co? odpisz

[???]

Nie, tamten nie był AŻ tak głupi, by go wydrukować. Ale widać, że się rozwijasz i kolejny list jest już wystarczająco głupi, by trafić na łamy AR (w odpowiedniej dla takich listów rubryce). Ksywki ci jednak nie druknę, wiesz – głupoty nie lansujemy... I jeszcze wyjaśnienie dla mądrzejszych czytelników: tacy ludzie jak on nie są w stanie mnie obrazić, tak jak nigdy nie obrazi mnie gołąb, który mi nasra na rękaw. Po prostu w życiu nie będziesz miał takiego kalibru, by mnie sięgnąć i zranić, panie Tempak. I nie dlatego, że ja jestem aż taki wielki, a tylko dlatego, że ty jesteś mentalnie, o, taki mały. Taki komar – ukłuć może. Ale zranić – nie da rady, choćby nie wiem jak się natężał i wysilał. Takie intelektualne „bzzz" jesteś...

LUDZIE & LUDZISKA

Hello gays (ouch, może jednak guys) :)

Głośno i wyraźnie chcę zaprotestować przeciwko obniżce ceny Waszego pisma. 3 lata (słownie: TRZY) zajęło mi przekonanie żony do tego, aby co miesiąc odpaliła mi te 20 złociszy na moją pasję, na to co jest esencją życia każdego gracza – na CD-Action, a tutaj TAKA NIEMIŁA NIESPODZIANKA – jak tak było można, teraz kobita żąda ode mnie 5 zł reszty! ŻĄDAM DOBITNIE POWROTU DO POPRZEDNIEJ CENY albo proszę dodać jakiś niepotrzebny gadżet do każdego numeru, np. kafelki z pieca Kajka i Kokosza, czy coś równie niepotrzebnego BYLE CENA WRÓCIŁA DO POPRZEDNIEGO POZIOMU.

PS Drobiowi precz – Smugg na prezydenta !

Zdesperowany stały czytelnik

Aż tak źle mi życzysz? Tak bardzo mnie nie cierpisz? To smutne... :(

Antyfan – to ludzka rzecz u[p/j]adać.

weos

Ta rubryka** [AR – Smg] **jest trochę bez sensu bo tak na dobrą sprawę nie rozstrzyga żadnych ważnych treści czytelnik nie otrzymuje konkretnej odpowiedzi zwykle jest zbluzgany.

Przepraszam, zastałem Jolkę, pacanie jeden?! :)

Tak trzymać!!!!!

Zależy, za co... :P

Co tu dużo gadać czeskie CDA ma 100 razy lepsze pełniaki niż wy Strategia, Gorky i demka SERIOUS SAM II a wy pewnie dacie za miesiąc jak już będzie przestarzałe!!!

Polecam lekturę tej edycji „Schwytanych w Sieci"...

Cześć Szmugler, mam propozycje dotyczącą wydawaniw waszego pisma. Powinniście do każdego egzemplaża, po koleji dodawać jakiś gadżet. Na przykład, komputer ale w częściach, lud wykupił by nawet 10.00.000 egzemplaży, może zaczęli byście od karty graficznej, coś jak gf 6600 gt. A cene moglibyście podnieść nawet do 50 dych plus vat.

50 dych, czyli 500 zł? No, za tę cenę już by się jakieś HDD dołączyło czy nawet od biedy płytę główną... I dzięki temu na każdej *plarzy* byłoby sporo CDA *egzemplaży*, a od rozgrzanych kart piasek by aż *p(r)ażył*.

Piszę ten list ze świadomością, że przeczyta go człowiek nieprzeciętnie inteligentny, obdarzony świetnym poczuciem humoru. Trochę mnie to przeraża, ale będę kontynuował.

BloodBath

Przykro mi, ale już wróciłem z urlopu, więc jednak list przeczytam JA. Trza się było pośpieszyć...

Cze MOH wojna na pacyfiku zadziala na GeForce2 mx 32 mb??? Wiem, że pisze, że Trzeba GeForce 3 lub wyższe ale może da się coś zrobić???

Tak, zrobić zeza o 360 stopni, to powinno pomóc... Ludzie, jak jest napisane, że trzeba GF3, to znaczy, że trzeba – i tyle!

Tuman #2: hciałbym napisać pare słów na temat „pamiętnika pro gracza".

Czyli kącik FPP z 11/04, w którym SLip wyśmiewa lamerskie zagrywki początkujących graczy w CS.

Ten kto napisał ta recęzje jaest zasranym kunem który niewie co pisze. kiedy ten shit przeczytałem to krew mnie zalała.***

I neuronik mi tak wściekle zawibrował, że poczułem nacisk na pęcherz, więc szybko otworzyłem Outlooka i wylałem tam swe żale...

Cytuje** „Gdy ktoś z waszego teamu podkłada bombę to koniecznie go zastrzelcie" **taka rade to wdupe możesz ja wsadzić . sam jesteś cziterem .Pare razy zdażyło mi się trafić jednym shotem trafić head.ty nie pamiętasz czasów jak grali tacy jak tAAz i szakal. ty zmień ta recke ok. bo naraziłeś się bratu mistrza polski cs.

Mistrzowi Polski CS („Polska CS"? To jakaś odmiana IV RP?) współczujemy brata, który nie tylko nie rozumie pojęcia „recenzja" (tekst SLipa nie był recenzją), ale i „ironia" (i to nawet wtedy, jak mu na samym końcu tekstu podadzą definicję), a do tego zachowuje się, jakby ze 3x zaliczył częściowe headshoty, tracąc za każdym razem 1/4 tkanki mózgu. Znaczy ćwierćgłówek taki... Ale zawsze można go uwiązać przy budzie, niech szczeka na wszystko, co mu się pod przekrwione oczka nawinie.

Tuman #3: czejść gnoje i głupie h!!!!! czy może wiecie jak przekonać rodziców by kupili mi nowy komputerek! pisze to pijąc palołc i nic nie robiąc!***

Spróbuj – straszne wyzwanie – to przemyśleć: kto jest głupszy? Głupi h*** czy też ten, kto takiego prosi o radę? Bo – moim zdaniem – prosi się o radę tylko mądrzejszych od siebie... Zatem kim TY teraz jesteś? No, chyba że jesteś aż tak głupi, by i tego nie wiedzieć...

PS Nawet głupi h*** wie, że go się pisze przez „ch". :)
PPS „*palołc*" = paląc = LOL!

Tuman #4: cesc ty ssmógggleł jestes gupim h**em

W twych ustach nawet ch*** dobrze wygląda :) – tzn. jest komplementem. Obraziłbym się dopiero wtedy, jakbyś powiedział, że jestem do ciebie podobny jak brat bliźniak. I może nauczcie się choć bluzgi pisać bez błędów, a?

Panopek-pticum :)

Witam serdecznie redakcję i osoby odpowiedzialne za płytki dołączone do czasopisma. Jestem zawiedziony zawartością!?? Nie chodzi mi o treści tylko o jakość. Dzisiaj kupiłem waszą gazetkę a dokładnie nr. 118 i demo pt. FIFI 06 nie działa. Nie wiem czy to wina płyty czy załadowaliście takie „demo"!!!???

Fifiiiuuu... My obwiniamy plamy na Słońcu i fatalną koniunkcję planet tudzież wpływ niżu znad Turkmenii.

Objawy są następujące: po zainstalowaniu wszystko działa samoczynnie i nie można tego zatrzymać.

Zatem demo działa czy nie działa, proszę się zdecydować...

Wydaje mi się, że za takie pieniądze jakie wydałem (mniejszą o wiek pełnych wersji gier zamieszczonych)

Wydaje mi się, że są niewiele starsze od ciebie (czyli i tak niemal nówki). :P

To przynajmniej dema powinny być jak najlepszej jakości i pewne.

Nasze dema są pierwszej jakości, przeszły wszystkie crashtesty i mają certyfikat „zero kalorii"! A do tego są bardzo pewne siebie!

Antywirus niby niczego nie wykrył ale coś jest nie tak

A, znam to myślenie: najlepszym dowodem istnienia spisku jest brak jakichkolwiek dowodów na jego istnienie – bo to oznacza tylko tyle, że spisek jest bardzo dobrze zakonspirowany! To samo pewnie jest z wirusem w tym demie – skoro antywirus go nie znalazł, to znaczy, że to bardzo groźny wirus, bo tak dobrze się zamaskował...

Płytka nr.4 nawet sama nie startuje (wyskakują jakieś dziwne komunikaty, których nawet nie jestem w stanie przytoczyć).

A co to ma wspólnego z demem FIFA, które wprawdzie nie działa, ale samo startuje?

Nadmieniam, że swego czasu kupowałem często Wasze pismo i byłem zadowolony z jego zawartości i jakości a teraz, co widać i o czym się przekonałem na własnej skórze robicie badziew z nastawieniem na wydarcie kasy od klienta!!!!

Ojejejej, aleś nas teraz zdemaskował, nie mam wyjścia – muszę cię zabić, by usunąć świadka naszej komercyjności... Waniaaaa!!!

Podobno klient jest państwa pracodawcą bo gdyby nie on to z czego byście żyli. Jak widać zbyt dobrze się pismu powodzi skoro pozwalacie sobie na takie traktowanie klienteli?

Przepraszam, a na jakie? A jak się tobie dobrze powodzi, że po prostu drzesz ryja na nas nie patrząc, czy to ma sens?

Jestem osobą pracującą od kilkunastu lat w handlu detalicznym** [akurat!!! Smuggler] **i nigdy bym sobie nie pozwolił na coś w tym stylu (jakość usług ma rosnąć a nie spadać) takie powinno być motto wszystkich którzy pracują w tej branży, co widać państwa gazety się to nie tyczy.

Facet, masz góra 12-13 lat, więc nie ściemniaj mi tutaj takimi tekstami. Po prostu z każdego zdania bije niezrozumienie zasad rządzących tak branżą komputerową, jak i właśnie zasadami handlu, a do tego arogancja godna co najwyżej przymulonego małolata, który uważa, że MU SIĘ WSZYSTKO NALEŻY, a świat jest tylko po to, by mu służyć.

Mam tylko cichą nadzieję że jeszcze nie staliście się zwykłym brukowcem dla głupich naiwniaków i laików?????

Nie, choć jak widzę, takowi zaczynają pisać do nas listy. Nietopsze, nietopsze! *[To ja (ja, ja, jawohl!), wasz niemiecki cenzor, Klaus von Zduperschmitt, pamiętacie mnie?]*

Tylko kto wynagrodzi to moim dzieciom one zostały poczuły się oszukane!!!!

Wysyłamy po jednym Maybachu na głowę jako rekompensatę za demo, które nie działa, choć działa. I jeszcze plazma 60" za komunikaty, których nie jesteś w stanie przytoczyć i 100 000 euro za tak wrednego wirusa, że go żaden antywir nie wykrywa. Może być? Bo jak mało, mogę ci jeszcze ekstra parsknąć śmiechem prosto w nos.

Niestety czasopisma już zwrócić nie mogę.

Arogancja kioskarzy też jest godna napiętnowania, nie? Nie znają się na handlu detalicznym!

Pozdrawiam i życzę dalszych sukcesów w tym co robicie.

Z poszanowaniem Piotr S.

Welcome to Panopticum, sir!!!

**A teraz już Zdrowych i Wesołych świąt i takiegoż Nowego Jorku
życzą wam
Smuggler & Ghost of Mr Jedi,
wieszający bombki na choince
i granaty na oknach**

Rysunki: Marek Lenc

Tipsy

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

Age of Empires III

Podczas gry naciśnij [Enter], by otworzyć chat-windows i wpisz:
x marks the spot – likwiduje fog of war
medium rare please – 10 000 żarcia
give me liberty or give me coin – 10 000 złota
nova & orion – 10 000 XP
speed always wins – budujesz 100x szybciej
this is too hard – wygrywasz scenariusz
tuck tuck tuck – dostajesz Monster Truck
ya gotta make do with what ya got – dostajesz bombardę

Blitzkrieg 2

W czasie gry naciśnij [~], aby wywołać konsolę, a następnie wpisz **Barbarossa**, by aktywować cheat mode. W trybie tym działają następujące kody:
@Win(0) – wygrywasz misję
@God(0,1) – twoje jednostki są nieśmiertelne
@God(0,2) – twoje jednostki są nieśmiertelne i rozwalają wroga jednym strzałem
@God(0,0) – wyłącza powyższe kody
@ChangeWarFog (0) – wyłącza fog of war
@ChangeWarFog (1) – włącza fog of war

Brothers In Arms: Earned In Blood

Zanim będziesz mógł korzystać z cheatów, musisz najpierw zmienić jeden z plików konfiguracyjnych, konkretnie **eib.ini**, znajdujący się w katalogu **system**, do którego instalowałeś grę. Zrób jego kopię zapasową, otwórz za pomocą Notatnika, odszukaj linijkę
[Engine.GameInfo]
i bezpośrednio pod nią dopisz
bCheatsEnabled=True

Następnie odszukaj **[Engine.Console]** i zmień znajdującą się poniżej linijkę **ConsoleKey=0** na **ConsoleKey=192**.
Uwaga: to ostatnie będziesz musiał powtarzać przy każdym uruchomieniu gry!

Dzięki tym zabiegom w trakcie gry będziesz mógł wywołać konsolę klawiszem [~] i wprowadzić dowolny z poniższych kodów:
god – god mode dla gracza
supersquad – god mode dla całej drużyny
fly – możesz latać
ghost – możesz przechodzić przez ściany
walk – wyłącza dwa poprzednie cheaty
allweapons – wszystkie bronie
allammo – cała amunicja
invisible 1 – włącza niewidzialność (wpisz 0, aby ją wyłączyć)
killall – zabija wszystkich na mapie
loaded – dostajesz wszystkie przedmioty
unloaded – zabiera wszystkie przedmioty
loadspmap <nazwa_mapy> – ładuje wybraną mapę
oldmovie – włącza tryb Old Movie
summon <nazwa_przedmiotu> – przywołuje wybrany przedmiot
blindal 1 – oślepia wszystkich prócz gracza (wpisz 0, aby to wyłączyć)
deafal 1 – ogłusza wszystkich prócz gracza (wpisz 0, aby to wyłączyć)
blindenemies 1 – oślepia przeciwników (wpisz 0, aby to wyłączyć)
deafenemies 1 – ogłusza przeciwników (wpisz 0, aby to wyłączyć)

Inna, prostsza metoda
Stwórz profil o nazwie **2ndsquad**. W efekcie uzyskasz dostęp do wszystkich misji i bonusów. Wejdź do ostatniego bonusa – tam będziesz mógł aktywować cheaty dające efekt starego filmu, god mode dla całego oddziału oraz nieskończonej amunicji.

(Co prawda mnie – nie wiedzieć czemu – zadziałał tylko cheat na amunicję... ale to zawsze coś.)

F.E.A.R.

W czasie gry naciśnij klawisz odpowiedzialny za rozmowę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
notarget – niewidzialność
god – god mode
ammo – amunicja na maksa
armor – pancerz na maksa
health – życie na maksa
guns – wszystkie bronie
kfa – wszelka broń, amunicja, pancerz i zdrowie na maksa
tears – wszelka broń, niekończąca się amunicja
gear – zwiększa współczynnik życia i refleks
poltergeist – ghost mode
maphole – przechodzisz na następny poziom
gimmegun nazwa_broni – dostajesz wybraną broń: pistol, dual pistols, submachinegun, shotgun, assault rifle, semi-auto rifle, nail gun, cannon, plasma weapon, missile launcher, frag grenade, proximity, remote charge, turret

Serious Sam II

Wystartuj grę, naciśnij [~], by wejść w konsolę, i wpisz (zwróć uwagę, by były małe i duże litery!)
sam_IEnableCheats=1

Teraz zamknij konsolę i naciśnij [ESC], by wejść do głównego menu. Naciśnij [F1], by wejść do cheat menu. Możesz wyłączyć działanie cheatów powtarzając powyższą sekwencję – ale wpisując:
sam_IEnableCheats=0.

Lava stage: Armor puzzle
Zaraz przed tym, jak dostaniesz miniguna, widzisz drzwi po swojej prawej stronie. Aby je otworzyć, musisz stanąć kolejno na literach: S, E, R, I, O, U, S

Quake 4

W czasie gry naciśnij [~] + [Ctrl] + [Alt], by wywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
com_allowconsole 1 – po wpisaniu możesz włączać konsolę za pomocą klawisza [~] i wpisać kod.
give item_health_mega – dostajesz 100 życia (do maksymalnej ilości 200)
give all – dostajesz wszystkie bronie z amunicją, zdrowie i pancerz
spawn char_marine – przywołuje marine (walczy)
spawn char_marine_medic – przywołuje medyka (leczy)
spawn char_marine_tech_armed – przywołuje

technika (walczy i naprawia pancerz)
noclip – możesz latać i przechodzić przez ściany (wpisz jeszcze raz, by wyłączyć)
pm_noclipspeed # – zmienia szybkość poruszania się w trybie noclip
pm_crouchspeed # – zmienia szybkość poruszania się w kucki
pm_speed # – zmienia szybkość biegu
pm_jumpheight # – zmienia wysokość skoku
god – włącza god mode (wpisz jeszcze raz, by wyłączyć cheata)
notarget – włącza niewidzialność (wpisz jeszcze raz, by wyłączyć cheata)
give weapons – dostajesz bronie (bez amunicji)
give ammo – dostajesz amunicję do wszystkich broni
give all weapons – dostajesz wszystkie bronie
give armor – pancerz na maksa
give health – zdrowie na maksa
killmonsters – usuwa wszystkich wrogów z poziomu
g_knockback 0 – ataki nie będą cię przewracały
g_stoptime # – zamiast # wpisz 1, by zatrzymać czas, lub 0, by go przywrócić
g_showplayershadow # – zamiast # wpisz 1, by włączyć cienie rzucane przez gracza, lub 0, by je wyłączyć
pm_thirdperson # – zamiast # wpisz 1, by przejść w tryb TPP, lub 0, by wrócić do FPP
kill – zabijasz... się
quit – wychodzisz z gry
screenshot X Y – zapisuje na dysku obrazek w podanej rozdzielczości (np. 1024 x 768 albo 1600 x 1200)
avidemo – zapisuje twoją grę jako plik AVI
benchmark – uruchamia benchmark
com_showfps # – zamiast # wpisz 1, by włączyć wyświetlanie FPS-ów, lub 0, by je wyłączyć
give nazwa_broni – dostajesz wybraną broń i amunicję do niej.
Lista broni: weapon_dmg, weapon_grenadelauncher, weapon_hyperblaster, weapon_lightningun, weapon_machinegun, weapon_nailgun, weapon_railgun, weapon_rocketlauncher, weapon_shotgun)

map game/nazwa_mapy – przenosi cię na wybraną mapę; zamiast **nazwa_mapy** wstaw dowolną z poniższych nazw (czyli wpisz np. map game/waste): airdefense1, airdefense2, building_b, convoy1, convoy2, convoy2b, core1, core2, dispersal, hangar1, hangar2, hub1, hub2, mcc_1, mcc_2, mcc_landing, medlabs, network1, network2, process1, process2, putra, recomp, storage1, storage2, tram1, tram1b, walker, waste

Nie marznij w kolejkach! Zamów Mikołaja do domu!

fajny sklep internetowy
www.fajny.pl

Unreal Tournament 2004 (DVD) 49,90 | Total Overdose (PL) 49,90 | Helikopter w Ogniu + Team Sabre (PL) 39,90 | Star Wars Jedi Knight Jedi Academy 49,90 | F.E.A.R. (PL) 99,90 | Boiling Point (PL) 99,00 | Brothers In Arms Earned in Blood (PL) (DVD) 79,00 | Brothers in Arms Road to Hill 30 (PL) (DVD) 79,00 | Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) 99,90 | Call of Duty 2 (PL) 99,00 | Manhunt 49,90 | Freedom Fighters 29,90 | Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) 49,90

Gothic: Noc Kruka (PL) 59,00 | Gothic 2 (PL) 59,00 | Sacred Podziemia (PL) 64,90 | Metalheart: Replicants Rampage (PL) 99,00 | Dungeon Siege II (PL) 129,90 | Sacred Plus (PL) 49,90 | Bard's Tale Opowieści Barda (PL) (DVD) 89,90 | Flanker 2.5 19,90 | Luftwaffe Commander 19,90 | Football Manager 2006 (PL) 99,00 | Black & White 2 (PL) (DVD) 139,00 | Myst V Koniec Wieków (PL) (DVD) 99,90 | Quake 4 249,90 99,90

Harry Potter i Czara Ognia PL) (DVD) 129,00 | Dragonshard 99,00 | Blitzkrieg 2 (PL) 99,90 | Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault (PL) 59,90 | Movies (PL) 99,00 | Rome: Total War - Barbarian Invasion (PL) 69,90 | Worms 4 Totalna Rozwałka (PL) 39,90 | Codename Panzers: Faza Druga (PL) 99,90 | Age of Empires III (PL) 129,00 | Zeus Pan Olimpu (PL) 19,90 | EMERGENCY 3 49,90 | SINGLES TRIPLE TROUBLE 49,90 | Demon Stone (PL) 99,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

Magix Hip Hop Maker 49,90
Magix techno maker 49,00
Magix Music Maker 2003 69,90

Fahrenheit (PL) 99,00 | Unreal II The Awakening 49,90 | Fair Strike (PL) 69,00 | T72 Balkans on Fire (Bałkany w ogniu) 99,00 | Chris Sawyers Locomotion 49,90 | Pro Evolution Soccer 5 (DVD) 159,00 | Fifa 06 (PL) komentują: W.Szaranowicz i D.Szpakowski 139,90 | Sims 2 Nocne Życie (PL) 79,90

Air Strike 3D 19,90
ALEXANDER HEROUS HOUR ... 39,00
ALIDA CD 29,90
ALIDA DVD 49,90
ANTOLOGIA BIIZZARD: Starcraft + +Brood War +Warcraft 2 + Tides of darkness + Beyond the Dark Portal + +BattleNet + Diablo. 59,90
Battlefield 1942. 49,90
Battle Mages (PL) 59,00
Bowling (kręgle) 19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL) 69,90
Call of Duty 2 99,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Cesarz: NarodzinyPaństwa Środ 19,90
Celebrity Deathmatch 79,00
COLIN 2005 59,90
Counter Strike1:anthology 49,90
Counter Strike: Source 99,00
Comanche 4 (PL). 19,90
Constantine 39,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL). 49,90
Diablo II + Diablo II
Pan Zniszczenia (PL) 59,90
EMERGENCY 3 49,90
Fifa 2006 139,00
Far Cry (PL) 49,00
Fair Strike (PL) 69,00
Greyhawk: Świątynia
Pierwotnego Zła (PL). 49,00
Football Manager 2005 (PL). .. 99,90
Full Spectrum Warrior (PL). ... 39,90
Future Cop L.A.P.D 19,90
Gothic 2. 59,90
Ground Control II (PL) 59,90
Hard Truck:
18 Wheels of Steel (PL) 19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic 49,90
Harry Potter: Mistrzostwa
świata w Quidditchu 49,90
Heart of Iron 2 (PL). 99,00
Hidden & Dangerous Drużyna
Szabla (PL) 69,90
IŁ 2 ForgotenBattle Gold Ed. . . 79,90
Jazz jack rabbit. 29,90
Immortal Cities:
Children of the Nile (PL). 39,90
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lemony Snicket: Seria
niefortunnych zdarzeń (PL). ... 69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL) ... 59,00
Madden NFL 99 19,90
Men of Valor (PL). 129,00
Medal of Honor Wojna na Pac. 139,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants
Rampage (PL) 99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL). 79,00
Monopoly Tycoon. 29,90
Morrowind + Tribunal
+ Bloodmoon (PL) 59,90
Need for Speed Underground2 139,00
Neverwinter Nights - Edycja
Kolekcjonerska (PL) 129,00
Nuclear Strike. 19,90
Opowieści z Narnii ....
Playboy the Mansion (PL). 99,00
Pool Paradise 39,00
Pop Life (PL). 49,90
Port Royale 2 (PL) 39,00
Pinbale i gry zręcznościowe . . . 25,00
Prince of Persia:Piaski czasuPL 49,90
Pro Evolution Soccer 5 (DVD). 159,00
Project Snowblind (PL) (DVD). . 99,00
QUAKE 4. 239,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
RollerCoaster Tycoon 2 (PL) . . . 59,90
Rome Total War (PL) 99,00
Rome Total War Barbarian Invas69,90
Runaway a Road to Adventure . 24,90
Silent Hill 3 69,90
Settlers 5 DziedzictwoKrólów . 99,00
SCAR 59,90
Schizm II Kameleon (CD) 29,90
Schizm (DVD) 29,90
SINGLES 2 TRIPLE TROUBLE. . 49,90
Shadow Ops Red Mercury. 79,90
Sims 2 (PL). 139,00
Sim City 4 (PL) 49,90
7 Sins (PL) 69,90
Silent Storm + Sentinels (PL) . . 59,90
Soldier of Fortune II Gold. 49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL) . . 49,90
Star Wars Knight of the
Old Republic II: The Sith Lords 159,00
Suffering: Ties that Bind 99,00
SWAT 4 (PL) 99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL) 69,90
Taxi driver 27,90
The I of the Dragon (PL) 39,90
Tony Hawk Underground (PL) . . 99,90
TOCA 2. 49,90
True Crime 49,00
WARCABY 19,90
Warhammer 40K: Fire Warrior . 39,90
Warcraft III + Frozen Throne . . 59,90
Władca Pierścieni: Bitwa
o Śródziemie (PL) (DVD). 159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż +
Korona Północy (PL) 99,90
V-Rally 3. 49,90
Zoo Tycoon 2 (PL) 99,00

CIEKAWE PROGRAMY UŻYTKOWE:

AntyvirusKit 2005. 149,00
ALFABET I NAUKA CZYTANIA . . 29,90
CHEMIA leksykon geniusza . . . 69,00
DIETETYK 19,90
Dysleksji STOP lite 19,90
Dysleksji STOP standard 69,00
Dysleksji STOP deluxe 89,00
FotoOffice 3.0. 149,00
KOKTAJL BAR 49,90
Młody Einstein 29,90
Strażnik Poufności 29,90
Komórkowe Studio. 49,90
Sam zaprojektuj dom i ogród . . 99,00
Samochody Świata + Deatkarz 19,90
SUBIEKT GT 793,00
RACHMISTRZ GT 488,00
REWIZOR GT 1218,00
TOP SECRET 1.2 19,90
TOP SECRET NEXT Generation 179,00
ZRÓBMY GrE. 19,90
Sprawdź FAJNY.pl aby wiedzieć więcej

sample i loopy dla muzyków

Ambient dub. 19,90
Dance 19,90
Future wave 19,90
Hard house electro 19,90
Klimatyczne brzmienia 19,90
Techno power. 19,90
Hip hop 1. 19,90
Hip hop 2. 19,90
Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3. 19,90
Minimal techno trance 19,90
Music party system 1 19,90
Music party system 2 19,90

OFERTA SPECJALNA:

Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL). 19,90
Dino Island (PL) 19,90
Port Royale (PL) 19,90
RC Cars (PL). 19,90
World War I Battlefields (PL) . . 19,90
Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL 9,90
Chariots of War (PL). 19,00
CEZAR 3 19,90
Crime Cities. 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Combat Mission Gold (PL). ... 19,90
CONFLICT ZONE 19,90
Desperados 19,90
Destroyer Command (PL) 19,90
Dethkarz 19,90
Flanker 2.5. 19,90
G.I. Combat 19,90
Ghost Recon (PL) 19,90
FIGHTING STEEL. 19,90
HIDDEN AND DANGEROUS. ... 19,90
Icewind Dale II 19,90
Jasiu Spacerowicz 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 19,90
LUFTWAFFE COMMANDER. ... 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Panzer General III:
Scorched Earth 19,90
SETTLERS 4 19,90
Seven Kingdoms II:
The Frythian Wars 19,90
Silent Hunter II (PL) 19,90
Władca Pierścieni:
Drużyna Pierścienia (PL). 9,90
Wnerwiony Działkowicz. 19,90
Jet Fighter 3 - 19,90
Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

kierownice i pady PC

Saitek P120 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 - (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 - (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

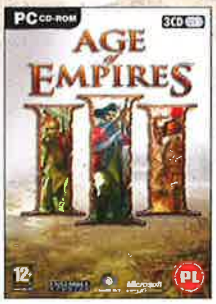
NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

www.fajny.pl

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Lśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.



www.gram.pl

Najsłynniejsza strategia RTS powraca!

W sprzedaży od listopada!

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

Monitory **NEC MultiSync® 1770GX** i **1970GX** są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.